Belgien bfr 199,- Dänemark dkr 38,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 9700 Luxemburg Lfr 199,- Niederlande hfl 11,- Österreich öS 70,- Schweiz sfr 9,50 Spanien ptas 820,-
ISSN 0947-7810

PC Games CD-ROM & Mag

COMPUTEC VERLAG
6/95



das meistverkaufte PC-Spiele Magazin

DM 9,50 mit CD-ROM

Herzschrittmacher

Biing!

Spaß in der Klinik

Zeichentrickabenteuer

Heart of Darkness

Flashbacks Rückkehr

Mehr als 20 Spieledemos auf CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
„Leserservice PCG-CD 6/95"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

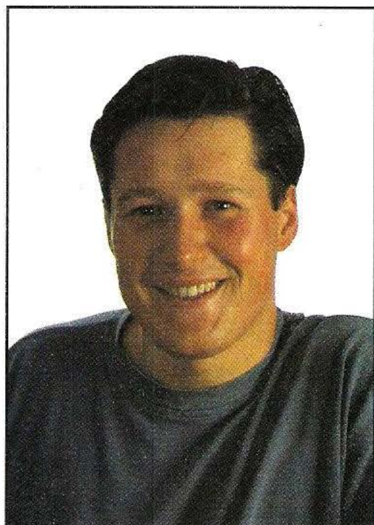
COVER-CD-ROM

Rebel Assault-Grafik CPU-berechnet!
SLIPSTREAM 5000
Spielbares Demo des SciFi-Rennspiels

Dreimal hat's gekracht!
WARRIOS
STREET FIGHTER 2 TURBO
PAWS OF FURY
Drei spielbare Beat ´em Up-Demos

Pool wie in der Billardhalle!
VIRTUAL POOL
Vierball-Demo ohne Zeitbegrenzung

386•SVGA•MAUS



WHATS UP?

Kein Monat vergeht,...

...in dem sich nicht ein neues, „ganz anderes" Computermagazin in die Zeitschriftenregale drängt. Seit wir im Jahre 1992 zum ersten Mal die PC Games herausbrachten, hat sich zweifellos vieles bewegt. Der PC wurde vom Bürocomputer zur Spielemaschine Nr. 1, das Speichermedium CD-ROM verdrängte in einem einzigartigen Siegeszug die Diskette, und die Zahl der Computermagazine, die sich im weitesten Sinn mit PC-Spielen befassen, wuchs auf eine unüberschaubare Anzahl an. Was wir uns in diesen Jahren stets als Ziel vor Augen hielten, war: immer topaktuell zu sein, dem Leser für sein Geld mehr zu bieten als die anderen, und - nicht zuletzt - dabei „auf dem Boden zu bleiben". Den Irrglauben, als Spieleredakteur eine Art Götterstatus zu haben, überlassen wir gerne den anderen.

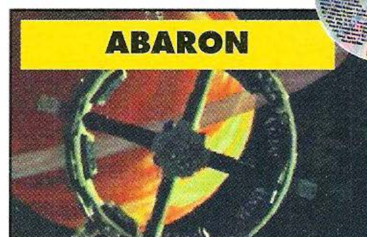
Es ist jetzt an der Zeit, den vielen tausend Lesern zu danken, die uns seit Jahren durch ihre Treue in dieser Einstellung bestärken: Danke! Dafür kann ich Ihnen versichern, daß wir auch in Zukunft für Sie am Ball bleiben werden. Mit der aktuellen Ausgabe fangen wir gleich damit an: Im Heft finden Sie diesmal brandheiße Informationen über Microsofts Betriebssystem der Zukunft. Windows 95 - lohnt es sich auch für Spieler? Diese und andere Fragen beantworten wir weiter hinten. Ebenfalls brandaktuell ist ein Preview von Heart of Darkness, das im Laufe des Jahres vielleicht zum besten Plattform-Spiel überhaupt gekrönt werden könnte - vorausgesetzt es hält, was Virgin verspricht. Ansonsten sollten Sie Ihre Aufmerksamkeit natürlich unserer Cover-CD widmen: Mit über 20 Spieledemos - bis auf wenige Ausnahmen nur spielbare Versionen - sind wieder mehrere Stunden Spielspaß garantiert.

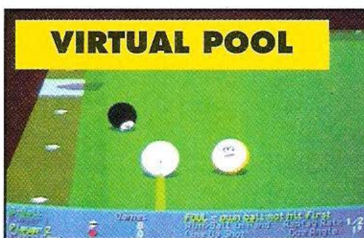
Thomas Borovskis
Leitender Redakteur

Die Highlights auf CD-ROM





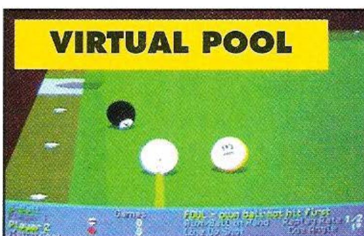




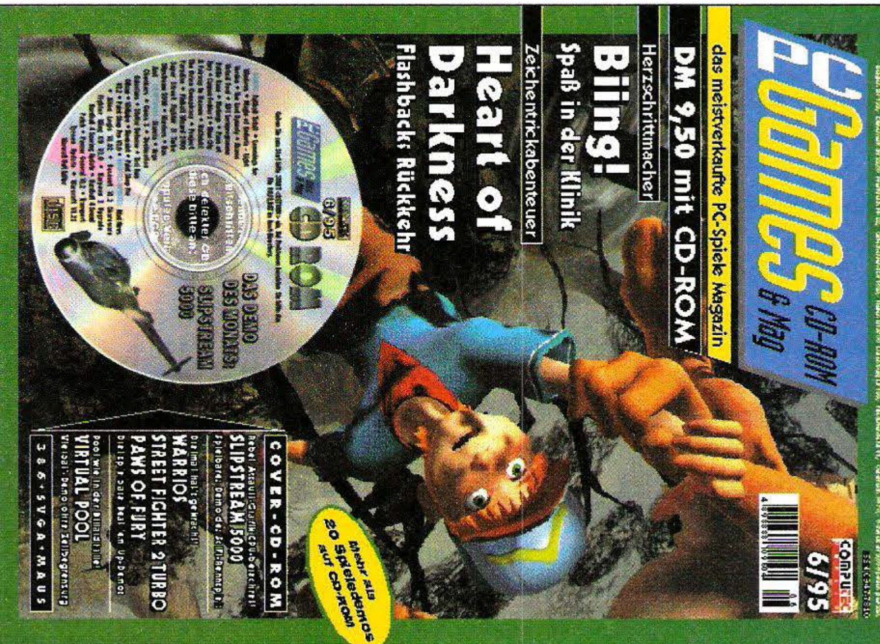


Die Highlights auf Diskette













Die PC Games Cover-CD-ROM

Im neuen

Falls Sie die Cover-CD-ROM bereits in Ihrem Laufwerk liegen haben und das Menüprogramm bereits auf Ihrem Bildschirm zu sehen ist, haben Sie es sicher bemerkt: Wir haben der PC Games-CD ein neues Gewand verpaßt. Erfahrene Computerbenutzer werden sich auf der neuen Oberfläche spielend zurechtfinden. Falls Sie dennoch ein Problem mit dem einem oder anderen Icon haben sollten, beachten Sie bitte den Kasten "Neue Kleider" weiter unten auf diesen Seiten. Am Umfang der PC Games-CD hat sich ansonsten nichts geändert: wieder bieten wir Ihnen eine CD-ROM mit ALLEN Demos, Updates und Shareware-Spielen, die wir für Sie finden konnten.

ZUM SAMMELN!
Mit den CD-Inlays zum Ausschneiden können Sie die PC Games CD-ROM auch im CD-Schrank oder -Rack aufbewahren.

UND SO GEHEN SIE VOR



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File "START.BAT" aufzurufen. Sollte das Menüprogramm nicht einwandfrei laufen, liegt dies wahrscheinlich an Ihrer Grafikkarte und deren VESA-Kompatibilität. Falls Ihre Grafikkarte über keinen fest eingebauten VESA-Treiber verfügt, starten Sie die Datei VESA_INS.BAT, die selbsttätig den Typ Ihrer Grafikkarte analysiert. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen,

Gewand

wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so starten Sie bitte die Datei HILFE.BAT im Hauptverzeichnis der CD-ROM und lesen die dort zu findenden Hinweise oder schlagen Sie in den Handbüchern zu Ihrem Computersystem nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch "von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Wenn es trotzdem nicht geht...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit "exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Menü-Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit dem Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen ("Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Des Kaisers neue Kleider

Das "elektronische" Impressum

Hinter diesem Button verbergen sich die selbstlaufenden Demos

Im PC Games-Shop finden Sie interessante Bestellangebote für aktuelle Spiele

Aktuelle Hinweise zur PC Games-Mailbox

Eine Seite zurückblättern

Eine Seite nach vorne blättern

Slideshow ein-/ausschalten

Schickt Bestellung/Beschreibungstext an Drucker (LPT1)

MAKING | PREVIEW-FILME | SHOPPING | MAILBOX | HILFE

DEMOS | ORIGINAL | BUGFIX | SHAREWARE | Mehr dazu im HEFT | EXIT

Die elektronische Online-Hilfe gibt Ihnen weitere Hinweise

Zurück ins Hauptmenü

Infos zum jeweiligen Programm

Startet/installiert das aktuelle Programm

Zurück zu DOS

Dieser Button führt Sie in das Menü mit den spielbaren Demos

Welches Original-Spiel bietet die PC Games-CD-ROM in diesem Monat (Hinweis: die PC Games CD-ROM mit Originalspiel ist für DM 19,80 bei Ihrem Zeitschriftenhändler erhältlich)

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates

Hier finden Sie die neuesten Shareware-Spiele



PC Games Coverdisk

Um Virtual Pool und Fußball Total! zu installieren, gehen Sie folgendermaßen vor.

Legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk, wechseln Sie auf dieses mit A: bzw. B: und starten Sie das File INSTALL, um die Demoversion von Fußball Total! zu installieren. Wenn Sie hingegen Virtual Pool installieren möchten, dann wechseln Sie auf der Diskette mit CD POOL in das entsprechende Verzeichnis und starten Sie ebenfalls INSTALL. Bei beiden Demos müssen Sie lediglich die Installationsanweisungen befolgen.

Außerdem funktionieren beide Programme mit folgender Konfiguration:

AUTOEXEC.BAT
PATH=C:\DOS
PROMPT PG

CONFIG.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
BUFFERS=30
FILES=30

Wichtig! Bei Virtual Pool muß zusätzlich ein Maustreiber geladen werden, das File README.FT gibt weitere Informationen zu Fußball Total!



INHALT

RUBRIKEN

Charts 84
Coming Up! 146
Coupons 62
Coverdisk 4
Demoservice 62
Inserentenverzeichnis 66
Impressum 66
Kleinanzeigen 88
Lesestoff 64
News 8
Postscript 59
Tips & Tricks 67
What's up 3

PREVIEWS

Heart of Darkness 22
Frankenstein 28
Prisoner of Ice 30
Command & Conquer 32
Conquest of the New World 34

REVIEWS

Die total verrückte Rallye 40
Hodj`n`Podj 44
Frontier: 1st Encounters 46
Flight of the Amazon Queen 48
Stardust 50

Als sich vor drei Jahren einige Programmierer von Delphine Software (Another World, Flashback) lösten und Amazing Studios gründeten, waren die Herrschaften in Virgins Führungsetage von den ersten Demos so begeistert, daß sie das noch junge Label sofort verpflichteten. Ab diesem Zeitpunkt wurde das Projekt unter oberste Geheimhaltung gestellt - man wollte mit einem markerschütternden Paukenschlag an die Öffentlichkeit treten. Ende März wurde das Geheimnis auf der ECTS in London gelüftet, Heart of Darkness in einem speziellen Vorführraum gezeigt. Rund 20 Minuten dauerte die atemberaubende Animationssequenz, die durchaus aus einem revolutionären Zeichentrickfilm hätte stammen können.

Ob das Spiel das hält, was die Präsentation versprach, können wir erst Ende des Jahres beurteilen - dann soll Heart of Darkness nämlich spätestens auf dem Markt sein.



Flamingo Tours 54
Burning Steel 3 56
Tank Commander 92
Zeppelin 94
Mad News: Extrablatt 94
Links 386pro Prairie Dunes 94
Master of Magic 94
Maabus 102
Super Street Fighter 2 Turbo 98
Pyrotechnica 100
Jump Raven 96
Transport Tycoon World Editor 96
Fußball Total! 111
Magic Carpet: Hidden Worlds 112
Lemmings for Windows 112
Lost Signals 114
Jewels of the Oracle 116
Lost Eden 118
Future Dimension 120
Biing! 122

PD & SHAREWARE

Teen Agent 126
Crosso 126
Funball 127
Boulderoid 128
DRAK 128
Viren-Programme 129

SPECIAL

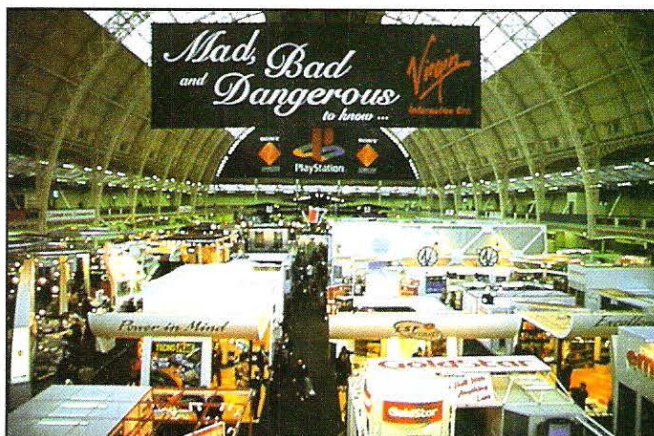
Interview: Bill Stealey 36
ECTS Spring 1995 12

MULTIMEDIA

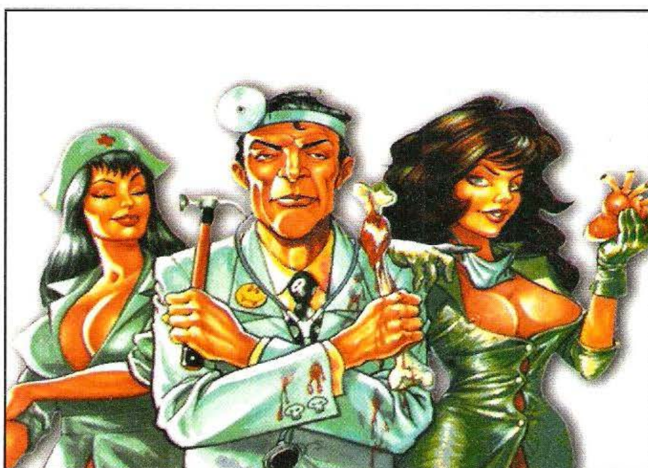
CompuServe via Internet 130
Leserfragen 142
News 136
Was bringt Windows 95? 132
Support: Elsa 144

COMPETITION

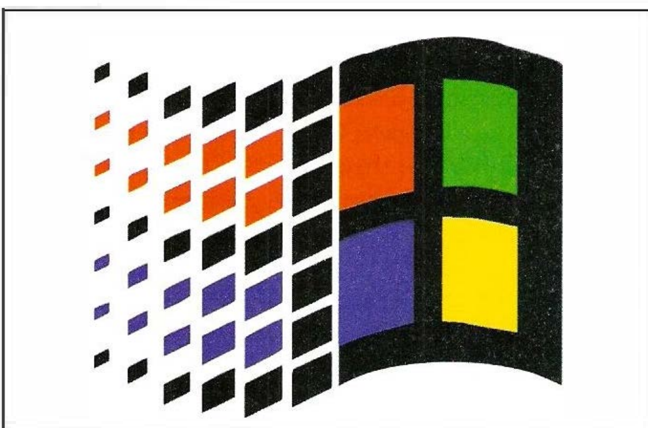
Pinball Illusions 11



12 Ende März war London wieder Dreh- und Angelpunkt der Softwarebranche. Auf der ECTS sollte es endlich die phantastischen neuen Spiele geben, die auf der CES in Las Vegas so gut versteckt waren. Wir haben sie gefunden und stellen sie in unserem Messeartikel ausführlich vor.



122 Die ausgefuchsten Entwickler bei reLINE haben mit Biing! eine abgefahrene Krankenhaussimulation geschaffen, die neben enormem Unterhaltungswert auch jede Menge Spielspaß garantiert. Konservative Gemüter müssen aufpassen: Biing! ist sowohl bitterböse Satire als auch Spiel!



132 Die OS/2-Euphorie hat sich mittlerweile eher im Sand verlaufen, und unzufriedene MS-DOS-Benutzer warten nun gespannt auf das „Allheilmittel" Windows 95. Wir haben die „Final Beta" unter die Lupe genommen und berichten über das neue 32 Bit-System!

UP TO DATE

Strife

id Software mit neuem Kulthit?

Strife ist der Titel des neuen Actionspiels aus ids 3D-Schmiede. Es wird hauptsächlich von Rogue Software entwickelt und soll etwas stärker in Richtung Rollenspiel tendieren. Einzelne Levels werden zu einer Gesamtkarte zusammengefügt, wobei man immer wieder zu einem bereits besuchten Ort zurückkehren kann, um beispielsweise Waffen oder andere Ausrüstungsgegenstände zu erwerben. Die Engine von Strife baut zwar auf vorhandenen Programmen auf, wurde aber weiter verbessert und sieht ein wenig detaillierter aus.


Vor allem an den Waffensystemen und der Spieltiefe wurde bei id und Rogue kräftig gefeilt.


Die Grafik-Engine macht einen noch besseren Eindruck als die bereits bekannten Produkte von id Software.

Die Spiele-Hotlines in Deutschland

Hersteller	Telefon	Uhrzeit
Attic	0 74 31/5 43 23	Montag bis Freitag, 8:00 bis18:00 Uhr
Blue Byte	02 08/4 50 88 88	Montag bis Freitag, 14:30 bis 17:30 Uhr
Bomico	0 61 07/80 81 82	Montag bis Freitag, 15:00 bis 18:00 Uhr
Electronic Arts	0 52 41/2 60 24	Mo, Mi, Fr, 14:00 bis 17:00 Uhr
Ikarion	02 41/91 19 71	Mo, Fr, 14:00 bis 17:00 Uhr
Max Design	00 43/3 68 72 41 47	Montag bis Freitag, 15:00 bis 18:00 Uhr
Neo	00 43/16 07 40 80	Montag bis Freitag, 15:00 bis 18:00 Uhr
Softgold	0 21 31/96 51 11	Mo, Mi, Fr, 16:00 bis 18:00 Uhr
Virgin	0 40/39 11 13	Montag bis Donnerstag, 14:00 bis 18:00 Uhr

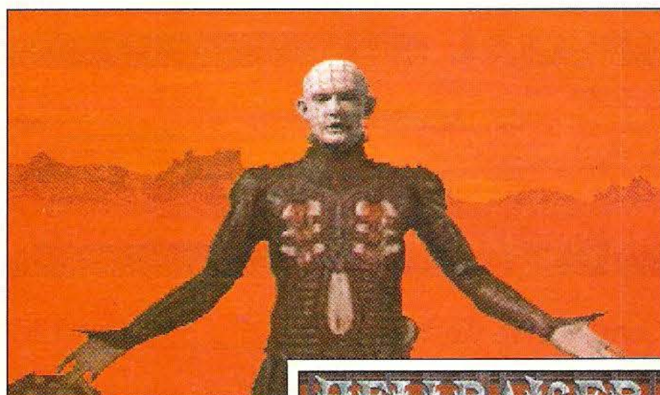
CHECKPOINT USA

by Markus Krichel

+++ **Bei Magnet ist die Hölle los.** Magnet Interactive Studios, einer der größten Multimedia Publisher in den USA, wagt nun den Schritt zum Computer-Game. Für das erste Produkt sicherte man sich gleich die Lizenzrechte für Clive Barkers Filmserie Hellraiser und damit auch gleichzeitig für den sympathischen Massenmörder Pinhead. In diesem CD-ROM-Abenteuer gilt es, Pinhead und seine Kameraden dingfest zu machen, bevor er aus seiner VR-Welt in die Realität schlüpfen kann. Entwickelt wird das Spiel von Doug Barnett, der unter anderem für Return to Zork und Lords of the Rising Sun verantwortlich zeichnete.



Delphine und Menschen arbeiten Hand in Hand in Bluestar, dem zweiten Produkt, das zur Zeit von Magnet Interactive entwickelt wird. Im Inneren der "Watersphere", einem aquatischen Forschungslabor, arbeiten die Delphine und Wissenschaftler mit Hilfe eines biotronischen Supercomputers an der neuen Micro-G-Biotronics-Technologie.





It`s One World

Die virtuelle Edutainment-Nacht

Unter Edutainment sollte man im Zusammenhang mit dieser Veranstaltung nicht „Lernen mit dem PC" verstehen. Vielmehr handelt es sich um eine riesige Party, die konzeptionell von Sony Music, Megacult und Britta Steilmann entwickelt wurde und bei der an das Umweltbewußtsein appelliert wird. Mit von der Partie sind unter anderem die schon erwähnte Britto Steilmann (bekannt für ihre schicken Öko-Moden), Marc Spoon (Frankfurter DJ), DJ Dag (Dance II Tronce). Außerdem wird auf 10 x 5 m großen Leinwänden virtuelle Kunst präsentiert, geschaffen von Horst Wackerbarth, der Kölner Jellypics-Crew und virtuellen Korrespondenten aus aller Welt. Veranstaltungsort ist das Stahlwerk in Düsseldorf (Ronsdorfer Str. 134) am 27. Mai 1995 ab 22 Uhr. Karten kosten an der Abendkasse DM 36,-.

Kooperation

Software 2000 und Digital Integration

Software 2000 kooperiert in Zukunft mit dem englischen Simulationsexperten Digital Integration. Als erstes Produkt wird die Helikopter-Simulation Apache Longbow von Software 2000 in Deutschland vertrieben. Im Gegenzug nehmen die Engländer einige Titel von Software 2000 ins Programm. Apache Longbow soll in den nächsten Wochen fertiggestellt werden. Die detaillierte Polygongrafik in SVGA-Auflösung läuft selbst auf langsameren Systemen erstaunlich flüssig ab. In Bezug auf das Gameplay kann man eigentlich nur auf Tornado verweisen, das ebenfalls von Digital Integration stammt.



Apache Gunship ist ein Helikoptersimulator mit Polygongrafik.

Info: 386, CD-ROM, Software 2000, 2. Quartal

+++ **D&D im Kino.** Anläßlich der World Toys Fair (Spielwarenmesse) in New York gab TSR bekannt, daß man die Filmrechte an Dungeons and Dragons an Sweatpea Entertainment verkauft hat. Gerüchten zufolge soll Spezialeffektguru Stan Winston an dem geplanten 50 Millionen-Dollar-Projekt beteiligt sein. Die Story konzentriert sich auf die Charaktere Ridley und Marina, die sich auf der Suche nach den goldenen Drachen gegen einen bösen Zauberer zur Wehr setzen müssen. TSR ließ außerdem durchsickern, daß man die Hauptrollen nicht mit Superstars besetzen würde. Wenn überhaupt, würde der eine oder andere große Name in einer Gastrolle vertreten sein. Der Großteil des Budgets wird stattdessen für spektakuläre Spezialeffekte eingesetzt. Geplanter Kinostart in den USA ist der Sommer nächsten Jahres.

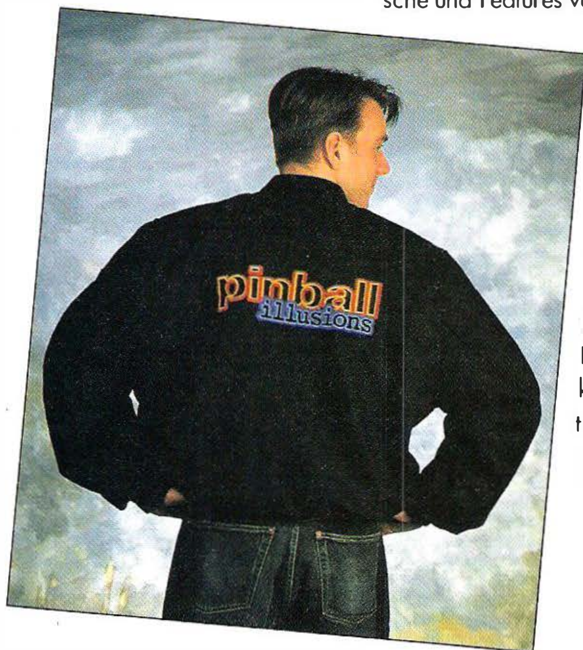
+++ **Neuer 3D Online-Service.** User in aller Welt werden sich in dem für Oktober dieses Jahres geplanten Online-Service The Interactive World's Fair einloggen können, da dieser virtuelle Amusement Park über das Internet zugänglich sein wird. Knowledge Adventure, samt Teilhaber Steven Spielberg, ent-



Competition Pinball Illusions

Tolle Preise von 21st Century

Im Vorfeld der Veröffentlichung von Pinball Illusions verlost 21st Century tolle Preise. Pinball Illusions wird über noch ausgeklügeltere Tische und Features verfügen wie die beiden legendären Vorgänger Pinball Dreams und Pinball Fantasies - magnetische Bahnen, Multiball und acht verschiedene Tische natürlich eingeschlossen.



Zu gewinnen gibt es:

3x Pinball Illusions Baseballjacke (mit Logo, streng limitiert)



15x Pinball Dreams Deluxe CD-ROM

Schicken Sie uns einfach eine Postkarte mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse, und schon können Sie an diesem tollen Gewinnspiel teilnehmen. Unsere Anschrift:

Computec Verlag - Redaktion: PC Games
Kennwort: Pinball Illusions
Isarstr. 32-34 - 90451 Nürnberg
Einsendeschluß ist der 1. Juni 1995

Cleanman

Vollversion jetzt verfügbar



Die spannenden Abenteuer von Mike M. Miller alias Cleanman sorgten in den vergangenen Wochen für reichlich Trubel. Viele Leser wollten unbedingt die Vollversion von Cleanman bestellen und den guten Saubermann bei der Suche nach dem verschollenen Professor Tinker unterstützen bzw. dem üblen Dr. Dirty das Handwerk legen. Aufgrund dieser zahlreichen Leseranfragen haben wir uns entschlossen, die Bestelladresse für dieses packende Adventure zu veröffentlichen. Bestellen können Sie die Vollversion des grafisch hervorragenden Adventures (SVGA) bei:



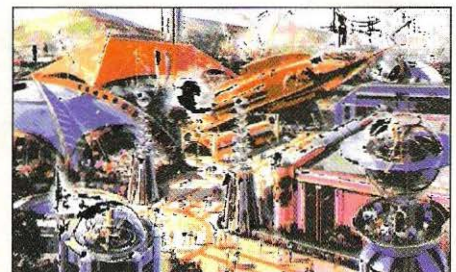
Softplay • Kinkelstr. 12 • 90482 Nürnberg
Fax: 09120/6790

Cleanman kostet als Vollversion DM 49,95 zzgl. DM 6,- Versandkosten (zahlbar per Nachnahme oder Verrechnungsscheck)



wickelte zusammen mit Landmark Entertainment den ersten Online-Dienst mit dreidimensionalem User-Interface. Via Jetpack bewegt sich der Internet-User ("Netizen") von einem Bereich zum andern. Diese Bereiche, Länder genannt, repräsentieren die Kontinente und den Weltraum, wobei jedes Land wiederum aus verschiedenen Pavillons besteht. Beispiel: Angenommen Sie wollen sich die Ringe des Saturn aus der Nähe betrachten. Steigen Sie einfach in das nächste Raumschiff, navigieren Sie selbiges durch den dreidimensionalen Raum zu dem gewünschten Planeten. Voilà - perfekter Anschauungsunterricht. Wer jetzt bereits mal einen kleinen Blick in die Interactive World's Fair werfen will, kann dies via Internet World Wide Web kostenlos tun. Die Adresse lautet: http://www.ka-worlds.com. Ab Oktober kostet's dann aber richtig Kohle!





+++ **Acclaim geht wieder ins Kino.** Acclaim Entertainment gab bekannt, daß man sich mit Comic-Gigant Marvel über die Lizenzen für deren Superhelden Spiderman, The Fantastic Four, X-Men, Wolverine, The Hulk, Luke Cage, Blade und Ghost Rider geeinigt hat. Mit der Entwicklung von auf diesen Figuren basierender interaktiver Software soll sofort begonnen werden. Die ersten beiden Titel sollen auf den zur Zeit von James Cameron (Terminator, Aliens) gedrehten Filmen Spiderman und The Fantastic Four von Chris Columbus (Home Alone) basieren.

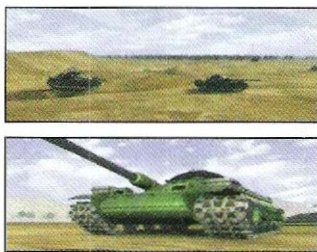
NEXUS Computer Congress 95

Große Party in der Stadthalle Düren

In der Stadthalle Düren (bei Aachen) findet am 20. Mai 1995 ab 19 Uhr eine Spieleparty statt. Hintergrund dieser Veranstaltung ist die Zusammenführung von Industrie, Szene und Otto-Normal-verbrauchern. Im Hauptraum werden eine 70.000 Watt Licht- und 12.000 Watt Soundanlage für Stimmung sorgen, während in den separaten Nebenräumen zahlreiche Wettbewerbe ausgetragen werden. Außerdem haben folgende Firmen/Personen bereits fest zugesagt, am 20. Mai in der Stadthalle aufzukreuzen: Factor 5, Chris Hülsbeck, Sony, Mitarbeiter der Konami-Hotline und viele mehr. Hauptteil der Veranstaltung ist jedoch der Szene-Wettbewerb, bei dem die besten Demos (nicht unbedingt Spieledemos) prämiert werden. Wer also ein tolles Demo programmiert hat und es der Öffentlichkeit zeigen möchte, bekommt auf dem NEXUS Computer Congress 95 ausgiebig Gelegenheit.

Frontlines

Sorry, Impressions



Die Vollversion von Frontlines hat sich gegenüber der von uns in Ausgabe 3/95 getesteten Betaversion ein klein wenig verändert. Hinzugekommen ist eine spannende Introsequenz, die hervorragend auf das Spiel einstimmt, und das optische Outfit einiger Menüs wurde verändert. Außerdem wurde das Spiel in der CD-ROM-Version mit deutscher Sprachausgabe und deutschen Bildschirmtexten versehen. Das eigentliche Spielsystem und das Gameplay ist aber im großen und ganzen gleich geblieben, so daß das Spiel in der Gesamtwertung auf 63% aufgewertet wird.

Info: 386, CD-ROM, Impressions, erhältlich



+++ **Top Gun mit Stars, aber ohne Cruise.** Ohne die Superstars Kelly McGillis und Tom Cruise schickt Spectrum Holobyte seinen neuen Action-Flugsimulator Top Gun ins Luftrennen. Statt dessen heuerte man James Tolkan an, der im Film als Hondo zu sehen war und im Spiel eine ähnliche Rolle übernehmen wird. Tolkan war u. a. in allen drei Back to the Future-Filmen zu sehen. Schauspielerin Julie Carmen, bekannt aus The Milagro Beanfield War, übernimmt die weibliche Hauptrolle.

Kommentare, Kritik und Fragen

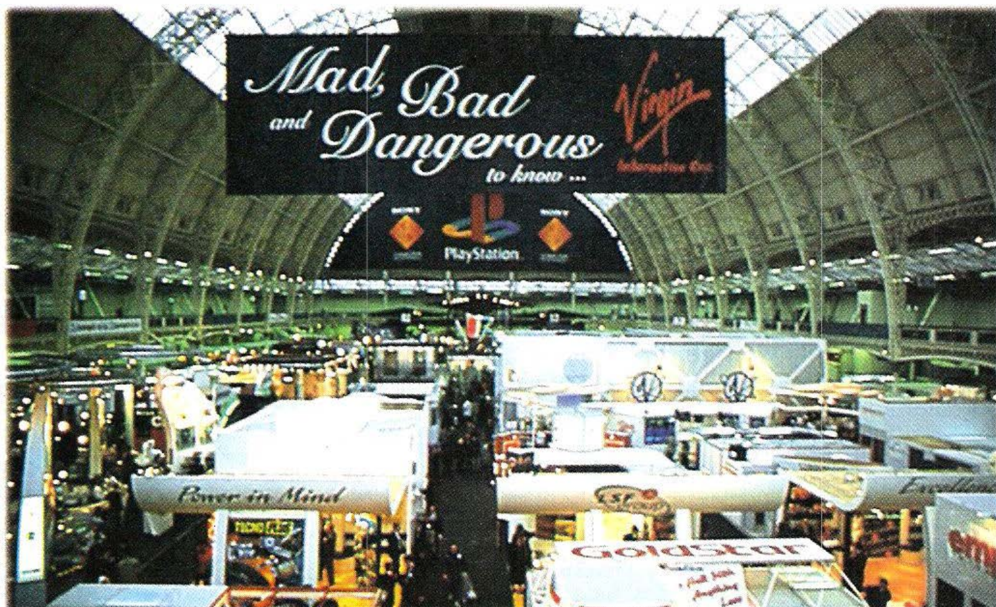
zu Checkpoint USA können Sie entweder in CompuServe an die

Adresse: 73233,742
(Internet 73233.742@compuserve.com)

oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.

ECTS Spring 95

Software-Frühl



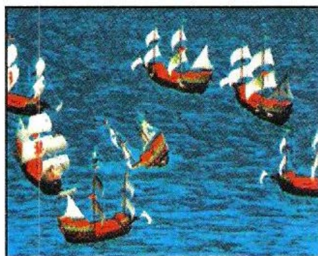
London im März 1995. Im Stundentakt gaben sich Schnee, Regen und Sonnenschein die Hand. Das war allerdings nur den vielen Touristen und Wochenendurlaubern ein Dorn im Auge. Spielefans zog es nämlich geradewegs in die Grand Olympia Hall, zur ECTS!

von Oliver Menne

Zum ersten Mal fand die ECTS nicht im Business Design Centre, sondern in der wesentlich größeren Olympia Hall statt. Besucher und Hersteller waren den Veranstaltern gleichermaßen dankbar, denn obwohl die einzelnen Stände nun merklich größer waren, hielt sich das übliche Gedränge in Grenzen. Für viele überraschend war die vehemente Präsenz der deutschen Softwareindustrie. Selbst kleinere Label ließen es sich nicht nehmen, auf dieser Messe ihre neuesten Produkte zu präsentieren. Ein erfreulicher Trend, der auf eine ähnliche Veranstaltung in Deutschland hoffen läßt.

Ascon

Mit Elisabeth I. auf dem Hockenheimring. Ascon präsentierte zur Überraschung vieler Messebesucher das eigentlich schon abgeschriebene Produkt Elisabeth I. Sie müssen bei dieser Handelssimulation versuchen, durch geschickte Transaktionen die Aufmerksamkeit der Königin von England auf sich zu ziehen, um schließlich zu ihrem persönlichen Berater aufzusteigen. Außerdem arbeitet Ascon an der Formel 1-Simulation Pole Position, bei der man die Leitung eines Rennstalls übernehmen muß. Ob hier auch kaltschnäuzige Tricks à la Benetton möglich sind, wird sich noch zeigen. Auf alle Fälle handelt es sich aber um eine originelle Idee. Für staunende Gesichter sorgte außerdem ein Videoband mit den ersten Flugszenen eines Helikoptersimulators, der echte Comanche-Qualitäten zu haben scheint. Auf einen Titel wollte man sich aber noch nicht festlegen.



Elisabeth I. ist eine astreine Handelssimulation, die actiongeladenen Grafiken gehören lediglich zur stimmungsvollen Untermalung.

Blue Byte

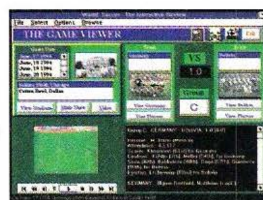
Strategie und Abenteuer im Weltraum. Blue Bytes heißestes Eisen im Feuer ist sicherlich Schatten des Imperiums, der dritte Teil der Battle Isle-Saga. Das Spiel läuft diesmal komplett unter Windows (WinG) und ist um ein Vielfaches schneller als der direkte Vorgänger. Besonders gelungen ist der kernige Heavy Metal-Soundtrack, der von einer erfolgreichen Lokalband eingespielt wurde. Außerdem sehr hitverdächtig ist das im klassischen Adventure-Stil gehaltene Chewy, an dem Stargrafiker Carsten Wieland momentan eifrig werkelt. Nach den abgedrehten Zeichnungen im Co-

In Kürze



Mechwarrior 2 in Sicht. Nach knapp zwei Jahren Entwicklungszeit wird das offizielle BattleTech-Spiel Mechwarrior 2 nun endlich fertiggestellt. Auf der ECTS konnte es schon ausgiebig gespielt werden. Fazit: optisch ein wenig schlechter als Earthsiege, spielerisch ein Traum.

UBI-Soft sorgt für Action. Leidenschaftliche Fußballfans bekommen nach FIFA Soccer und Lothar Matthäus nun endlich wieder Futter für ihren PC. Action Soccer erinnert aufgrund der ausgezeichneten Spielbarkeit ein wenig an das Automatenspiel Super Sidekicks. Durch ein ausgeklügeltes System werden Traumpässe und satte Torschüsse zum Kinderspiel. Außerdem erscheinen in Kürze das Edutainmentprodukt Kiyeko und eine Umsetzung des Jaguar-Jump & Runs Rayman.



ing

Windows 95

Windows 95 stößt bei den meisten Programmierern und Softwareschmieden auf helle Begeisterung. Vor allem im Bereich der Grafik- und Soundkartenroutinen sehen sie eine enorme Verbesserung, da keine Treiber mehr eingebunden und tagelang getestet werden müssen. Deshalb werden die meisten Hersteller sofort mit der Spiele-Entwicklung für Microsofts neues Betriebssystem beginnen - zumindest sobald genügend Exemplare von Windows 95 verkauft wurden. Fast alle Spiele, die für Windows 3.1 entwickelt wurden, liefen auf der Messe bereits unter Windows 95 - nur zeigen durfte es natürlich offiziell niemand.





Albion wird genauso wie Amberstar über 2D- und 3D-Perspektiven verfügen.

micstil haben sich schon einige amerikanische Softwarehäuser die Finger geleckt. Der Clou: Blue Byte plant, ein Jump & Run mit Titelheld Chewy als Freeware herauszugeben - ein kleiner Appetithappen für das SciFi-Adventure!

Albion befindet sich in der Endphase der Produktion. Die 3D-Engine kann freilich noch nicht mit der von Dark Forces mithalten, doch man darf nicht vergessen, daß es sich hier um ein reinrassiges und ausgeklügeltes Rollenspiel handelt, hinter dem die Macher von Amberstar stehen.

Bullfrog

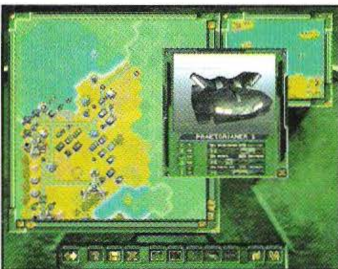
Klasse und Masse. Sieben Spiele stehen bei Bullfrog innerhalb der nächsten 18 Monate zur Veröffentlichung an. Hinter Theme Hospital verbirgt sich eine Krankenhaussimulation, die sich im Gegensatz zur deutschen Produktion Biing! eher seriös mit diesem Thema beschäftigt. Das Spiel beginnt im tiefsten Mittelalter und endet schließlich in der fernen Zukunft.

Creation spielt auf einem fernen Unterwasserplaneten. Als Hüter des ökologischen Gleichgewichts müssen Sie in einem Mini-U-Boot gegen eine seltsame Pilzart kämpfen, die die gesamte Fauna zu befallen droht. Als Mitstreiter stehen Ihnen dabei Delphine, Wale und andere Meeresbewohner zur Seite. Unter dem vorläufigen Arbeitstitel M.I.S.T. (My Incredible Superhero Team) scheint für viele Comicfans ein Wunschtraum wahr zu werden. Mit Hilfe eines Editors können Sie einen Superhelden erschaffen und ihm verschiedene Fähigkeiten, wie z. B. Superpuste oder Röntgenblick, zuweisen. Grundlage für das Spiel bildet eine verbesserte Magic Carpet-Engine, wobei diesmal beliebig weit nach oben und unten geflogen werden kann. M.I.S.T. ist selbstverständlich multiplayerfähig und kann von acht „Bildschirmhelden" im Netz gespielt werden. Mit Biosphere erweitert Bullfrog seine Reihe an Strategiespielen. Vier unterschiedliche Rassen bekämpfen sich in einer fernen Galaxis nicht mit Lasergeschützen oder Nuklearbomben, sondern mit mutierten Tieren. Die dazu erforderliche Armee muß sich der Spieler aber erst selbst schaffen und aus braven Kaninchen kalt-





Zwei brandheiße Fortsetzungen: Magic Carpet 2 soll noch in diesem Jahr, Syndicate Wars erst Anfang 1996 fertiggestellt werden.





Zweimal Weltraum: Chewy spielt genauso wie Schatten des Imperiums in der Zukunft.



Creation und M.I.S.T. machen exzessiven Gebrauch von Bullfrogs einzigartigen Magic Carpet-Engine.



Fantasy-Satire Teil 2. Adventure Soft schickt in den nächsten Wochen seinen herangewachsenen Zauberlehrling Simon in das zweite Abenteuer. Neben den tollen Grafiken überzeugen natürlich einmal mehr die amüsanten Bildschirmtexte, die bei der CD-ROM-Version wieder durch Sprachausgabe ersetzt werden.

Prügelspiel mit Sauriern. Time Warner Interactive setzt nun den Spielhallenhit Primal Rage für alle Computer- und Konsolensysteme um. Ein bis zwei Spieler dürfen sich mit prähistorischen Ungetümen gegenseitig auf die Mütze geben. Außerdem soll bis Ende des Jahres der Nachfolger zu Rise of the Robots auf dem Markt sein - diesmal auch mit Gameplay! Warner Interactive bringt in Zukunft alle Produkte von Renegade, Bit Brothers und Accolade heraus. Als nächstes Spiel steht Chaos Engine 2 an.



Fortsetzung „In Kürze" auf Seite 14



Eine exzellente Mischung aus SimLife, Populous und Dune 2 scheint Biosphere zu werden.



Theme Hospital ist technisch natürlich auf dem neuesten Stand: die lupenreinen SVGA-Grafiken können sich sehen lassen.

blütige Killersaurier werden lassen. Außerdem in der Mache: Syndicate Wars (beim heißersehnten Nachfolger zu Syndicate wird man diesmal das Spielfeld rotieren lassen können) und Magic Carpet 2, das mit einer verbesserten, 75% (!) schnelleren Game-Engine aufwarten kann.

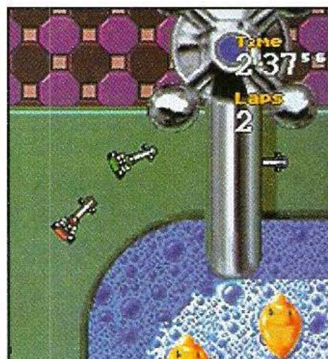
Codemasters

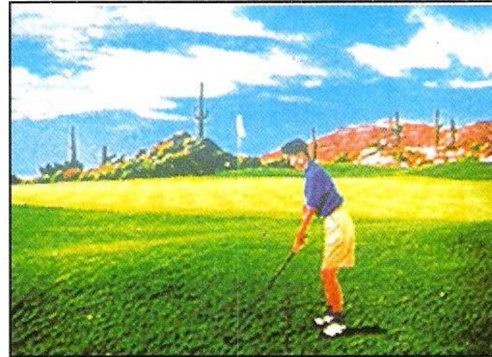
Mit Tennisschlägern und Karambolagen. Nach ihrem Riesenhit Psycho Pinball verlegt sich Codemasters zunächst einmal auf die Umsetzung von bereits existierenden Konsolenprodukten. Als erste Konvertierungen stehen Pete Sampras Tennis und MicroMachines 2 ins Haus, wobei vor allem das actiongeladene Tennisspiel eine echte Bereicherung für den in dieser Beziehung bislang eher stiefmütterlich behandelten PC-Markt darstellen wird.

Infogrames

Kooperation mit Focus und n-tv. Mit Prisoner of Ice (Preview: Seite 30) und A4 Network$ hat Infogrames zwei potentielle Hits in der Mache. Für die deutsche Version von A4 ist Infogrames ein Riesendeal geglückt: alle auf dem Bildschirm zu sehenden Fernseh- und Zeitungsauschnitte werden unter der Schirmherrschaft von n-tv und Focus präsentiert, d. h. in deren eigenem, individuellen Stil. Atmosphärisch eine gelungene Sache. Darüber hinaus stehen einige CD-i-Umsetzungen ins Haus, wie beispielsweise Asterix, Marco Polo und Chaos Control.







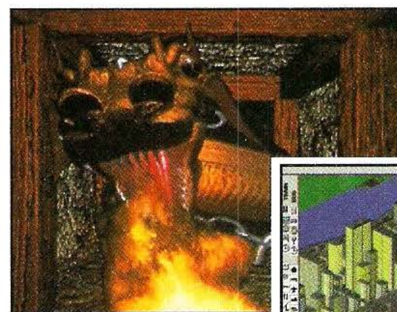
Mit The Skins at Bighorn hat nun auch Interplay ein Golfspiel im Programm.

Interplay

Stonekeep im September. Allen Versprechungen zum Trotz, wurde Stonekeep wieder einmal verschoben: diesmal soll es im September soweit sein. Das gilt auch für Dungeon Master 2 und Virtual Pool, für das nun die Snooker-Asse Steve Davis und Ronnie O´Sullivan engagiert werden konnten. The Skins Golf at Bighorn ist eine weitere Golfsimulation, die mit PGA und Links um Birdies kämpfen möchte und Conquest of the New World (Preview: Seite 34) orientiert sich an Sid Meiers Colonization.

Merit Studios

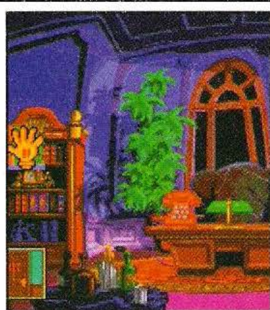
Classic and Multimedia Adventures. Obwohl das multimediale Gruselabenteuer Harvester, das bereits vor Monaten erscheinen sollte, immer noch in der Entwicklung steckt, kündigt Merit das nächste Adventure an. Double Trouble erinnert an die frühen LucasArts-Adventures und handelt vom Pizza-Lieferanten Bud Tucker, der einen verschollenen Professor retten möchte. Darüber hinaus wird fieberhaft an F1 Manager gearbeitet - Bedenken wegen Ascons Pole Position? Universal Warrior ist hin-



Stonekeep wird von Messe zu Messe beeindruckender. Es stellt sich jedoch die Frage, ob es jemals erscheinen wird.



A4 Network$ vereint Komponenten aus SimCity 2000 und Transport Tycoon.



Kino- und Gangstermanager. Mit Dime City versetzt Starbyte den Spieler in die Rolle eines kleinen Mafiosi, der durch undurchsichtige Geschäfte ein Vermögen aufbauen muß, um anschließend Bürgermeister einer Kleinstadt zu werden. Hollywood Pictures wird eine reinrassige Simulation im Kinobereich. Hier gilt es, Filme richtig zu plazieren, Werbepartner und zusätzliche Einnahmequellen zu finden. Die Grafiken von beiden Programmen stammen einmal mehr von Carsten Wieland. Ach ja, Bazooka Sue wurde ein letztes Mal (?!) verschoben: Sommer 1995!

Neue Flipper. 21st Century bleibt seinem Genre treu. Mit Pinball World und Pinball Illusions stehen gleich zwei neue Flipper zur Veröffentlichung an.



Fortsetzung „In Kürze" auf Seite 16

gegen ein futuristisches Action-Sportspiel, bei dem mit hartgesottenen Methoden gekämpft wird.

MicroProse

Drei neue Flugsimulationen. Mit weltweit über 700.000 verkauften Einheiten ist Falcon wohl die erfolgreichste militärische Flugsimulation aller Zeiten. Mit Falcon 4.0 wird im Januar 1996 der vierte Teil dieser Serie erscheinen - ausgestattet mit herausragender künstlicher Intelligenz. Der Pilot fliegt zwar einzelne Missionen, im Hintergrund wird jedoch der gesamte Krieg berechnet: einschließlich diversen Veränderungen, die aus den Aktionen des Piloten resultieren. Top Gun wird sich vor allem durch zahlreiche Videosequenzen und einem integrierten Storymode von bisherigen MicroProse-Produktionen unterscheiden; die dritte Flugsimulation Navy Strike richtet sich hingegen an flugbegeisterte Taktiker, die vor einer guten Portion Strategie nicht zurückschrecken. Across the Rhine, Star Trek: TNG, Magic the Gathering und Sid Meiers Multiplayer-Civilization bleiben für dieses Jahr angekündigt...



Darauf haben alle Flugsimulationsfans gewartet: Falcon 4.0 wird eine konsequente Fortsetzung der Serie.

Mindscape

Kampf- und Rennsport. In der Hotelsuite von Mindscape gab es ein Prügelspiel zu sehen, das sich auf den ersten Blick leicht mit Super Street Fighter 2 vergleichen läßt. Warriors wurde von noch unbekannten, französischen Programmierern entwickelt und bietet neben satter SVGA-Grafik auch fabelhaftes Gameplay. Auf einem PowerMac durfte AI Unser Jr's Arcade Racing probegefahren werden, das im Juli auch als Windows-Umsetzung erhältlich sein soll. Ob der gute AI dann immer noch so pfeilschnell über die Piste brettert, ist aufgrund der niedrigeren Hardwarepower eher fraglich.



Butterweiche Animationen und hochauflösende Grafik zeichnen Warriors aus.

NovaLogic

Comanche im Netz. Was auf der letzten ECTS angekündigt wurde, konnte jetzt bereits gespielt werden. Allerdings können bereits erworbene Comanche-Versionen bei Werewolf vs. Comanche nicht verwendet werden; dafür werden beide Spiele aber zum moderaten Preis in einer Packung ausgeliefert.

Origin

Nichts Neues von Ultima. Am neunten Teil des Paraderollenspiels Ultima wird bei Origin weiter mit Hochdruck gearbeitet, da die Game Engine wieder einmal komplett umgestellt wurde. Zu sehen gab es davon auf der ECTS jedoch noch nichts. Dafür konnte Cybermage, ein 3D-Action-Adventure, das auf einer gleichnamigen Comicserie basiert und den Spieler gegen übernatürliche Kräfte kämpfen läßt, in Augenschein genommen werden. Crusader spielt ebenfalls in der Zukunft und wird allem Anschein nach ein Actionspiel mit Puzzle-Elementen. Die isometrische SVGA-Darstellung erinnert ein wenig an Bioforge.

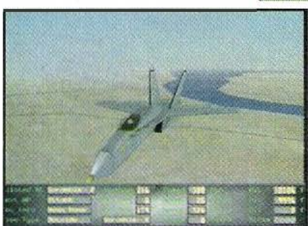
Crusader wird Origins neues Action-Puzzle-Spiel und ist mit SVGA-Grafik und 90 Min. Film ausgestattet.





Mit Cybermage soll eine neue Qualität im Bereich der 3D-Spiele erreicht werden. Beide Spiele sollen noch bis zur Jahresmitte veröffentlicht werden.

Sowohl bei Navy Strike als auch bei Top Gun startet man auf einem Flugzeugträger.





Dragon's Lair-Nachfolger. Empire ist nun auch für die europaweite Distribution von Readysoft zuständig. Brain Dead 13 ist der offizielle Nachfolger zu Space Ace und Dragon's Lair und verfügt über die abgefahrensten Comicanimationen, die die Computerwelt je gesehen hat. Die Strategiespiele Cyberjudas und Civil War (das in Deutschland Amerika heißen wird), stehen auch kurz vor der Veröffentlichung.





Glatzköpfige Siedler. Gametek konnte lediglich vorangeschrittene Versionen ihrer bereits bekannten Titel präsentieren. Baldies erinnert mehr und mehr an Die Siedler, ist aber ein wenig actionlastiger. Fairway to Heaven hat als Golfspiel mit harter Konkurrenz zu kämpfen, genauso wie Paws of Fury, in dem sich witzige Kung Fu-Tiere asiatischer Kampfsporttechniken bedienen.

Zu Lande und in der Luft. Looking Glass stellten natürlich ihren Dauer-Messehit Flight Unlimited vor - diesmal machte der Flugsimulator allerdings einen bedeutend schnelleren und flüssigeren Eindruck als auf den letzten Präsentationen. Darüber hinaus konnten schon einige Sequenzen von Terra Nova unter die Lupe genommen werden. Besonders beeindruckend war hier natürlich die neuentwickelte und verblüffend schnelle Game-Engine.



Psygnosis

Lemmings - die vierte. Psygnosis schickt seine Lemminge in die vierte Runde und zollt damit dem Trend zum 3D-Spiel Tribut. Diesmal spielt man in einer scroll- und zoombaren 3D-Umgebung, was nicht nur ein völlig neues Spielgefühl vermittelt, sondern auch optisch einen ausgezeichneten Eindruck macht. Darüber hinaus wird im August das Rollenspielabenteuer Tir Na Nog und noch im Juni Mike Singletons Ring Cycle, das auf dem Ring der Nibelungen basiert, erscheinen.
Das Hauptaugenmerk wird Psygnosis allerdings auf Sonys PlayStation legen. 25 Spiele sind für Sonys 32 Bit-Konsole bereits in Planung, zehn davon sollen noch 1995 auf den Markt kommen - und früher oder später für den PC umgesetzt werden.



Die Game-Engine von Ring Cycle sieht der von Lords of Midnight 3 sehr ähnlich.

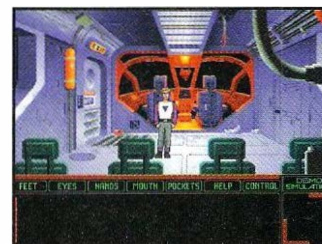




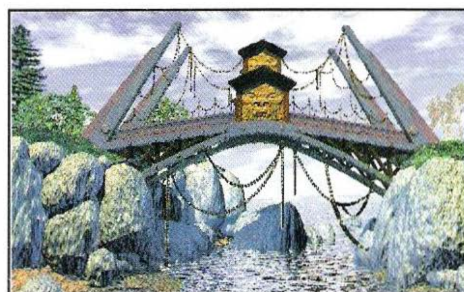
Lemmings 3D verspricht ein völlig neues Spielerlebnis.

Sierra

Phantasmagoria auf sieben CDs. Auf den sechsten Teil der Saga um Weltraumrowdy Roger Wilco müssen sich Fans noch bis Juni warten. Dafür wurden Space Quest 6 aber auch ein komplett neues Benutzerinterface und feine SVGA-Grafik verpaßt. The Last Dynasty soll noch in diesem Monat auf den Markt kommen; alles Wissenswerte konnten Sie bereits in zahlreichen Previews



Roger Wilco soll ab Juni wieder für beste Unterhaltung sorgen - hier sehen Sie schon einmal das neue Benutzerinterface.



Phantasmagoria ist fast fertig, es fehlen lediglich noch einige Filmaufnahmen, da die Hauptdarstellerin zwischenzeitlich eine andere Rolle angeboten bekommen hatte.



The Last Dynasty verspricht satte Weltraum-Action - unter Windows!



erfahren, ein spielbares Demo finden Sie auf der Cover-CD-ROM. Wenig Neues gibt es jedoch von Phantasmagoria zu berichten. Außer daß der Psycho-Thriller nun im August und dann auf sieben (!) CD-ROMs ausgeliefert werden soll. Neben diesen heißersehnten Produkten freuen sich Fans natürlich auf die Expansion-Disks zu Aces of the Deep und Earthsiege, die beide Spiele erheblich erweitern sollen.

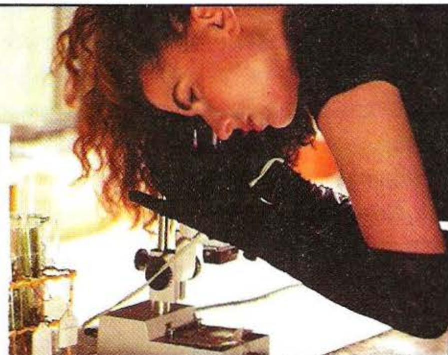
U.S. Gold

Sanctuary Woods gibt Vollgas. Das von Adventure-Fans mit Sehnsucht erwartete The Riddle of Master Lu konnte auf der ECTS bereits probegespielt werden, d. h. mit dem geplanten Veröffentlichungstermin Mai scheint es keine Probleme zu geben. Außerdem steht Buried in Time, der offizielle Nachfolger zu Journeyman Project, kurz vor der Fertigstellung. Sanctuary Woods scheinen aus ihren Fehlern beim ersten Teil gelernt zu haben, denn Buried in Time macht einen wesentlich flotteren und spannenderen Eindruck als der Vorgänger. Bei Wolf übernimmt der Spieler die Führung eines Wolfsrudels. Eine ihrer Aufgaben ist es, Gefahren für die schwachen Tiere im Rudel sofort zu erkennen und aus dem Weg zu räumen.



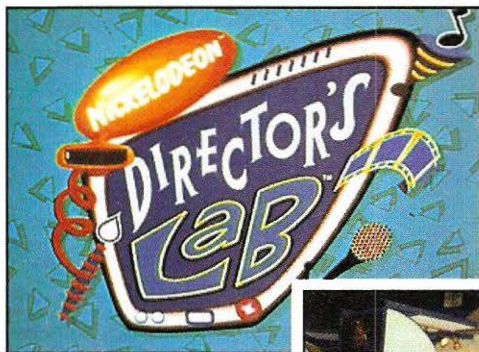
Das filmähnliche Lost in Town läßt weiter auf sich warten; man ist mit dem Gameplay noch nicht zufrieden.





Viacom

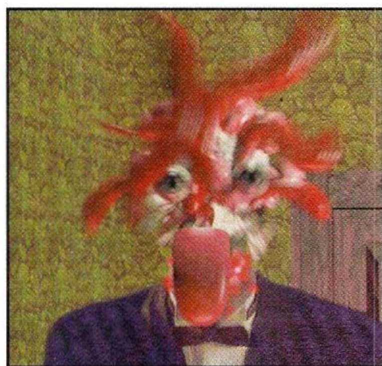
Kindgerechte Software. Are you Afraid of the Dark? und Director`s Lab sind die beiden



Director`s Lab ist ein kinderleicht zu bedienendes Multimedia-Studio. Filme, Bilder, Klänge und Texte können durch wenige Mausklicks zusammengefügt werden.



nächsten Produkte des zweitgrößten Medienkonzerns der Welt. Beide Programme richten sich eher an das jüngere Publikum und werden gerade deshalb auch komplett ins Deutsche umgesetzt. Besonders reizvoll scheint das Director`s Lab zu sein, handelt es sich doch um ein kinderleicht zu bedienendes Multimedia-Studio.

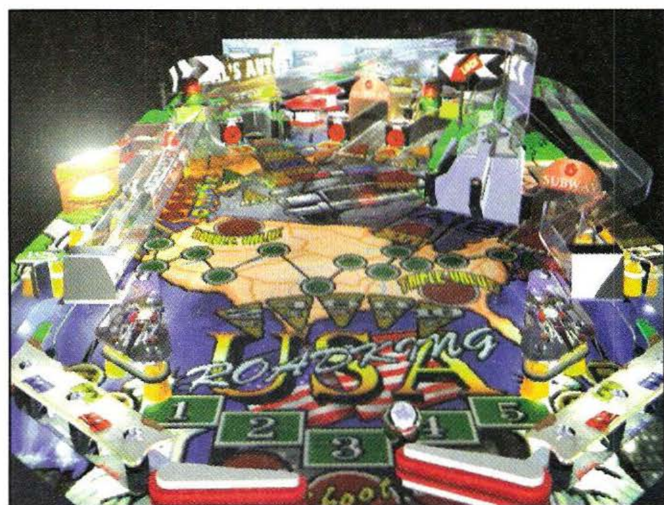




11th Hour und Lands of Lore 2 lassen weiter auf sich warten.

Virgin

Vielversprechende Neuentwicklungen und Terminverschiebungen. Bei Virgin wurden die mittlerweile überfälligen Produkte 11th Hour, Command & Conquer (Preview: Seite 32), Lands of Lore 2, Daedalus Encounter (Review: Seite 116) zwar noch einmal ausführlich präsentiert, jedoch gab es auch einige Neuentwicklungen zu entdecken. Der absolute Abräumer und streng geheim war natürlich Heart of Darkness (Preview: Seite 22): es wurde nur in einem speziellen Vorführraum Teilen der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Darüber hinaus wurden Sensible Golf, das natürlich wieder durch umfangreiche Statistiken und ausgezeichnete Spielbarkeit überzeugen kann, und Tilt gezeigt. Tilt ist eine Flippersimulotion, die mit gerenderten Grafiken, VGA- und SVGA-Darstellung und einem fetzigen Soundtrack von Tommy Tallarico der Konkurrenz das Leben schwer machen möchte.



Bei Tilt haben die Entwickler mit verschiedenen Lichtverhältnissen gearbeitet. So wirkt der gerenderte Flippertisch noch realistischer.



Von der konsolenartigen Grafik darf man sich nicht abschrecken lassen. Sensible Software steht für gutes Gameplay.

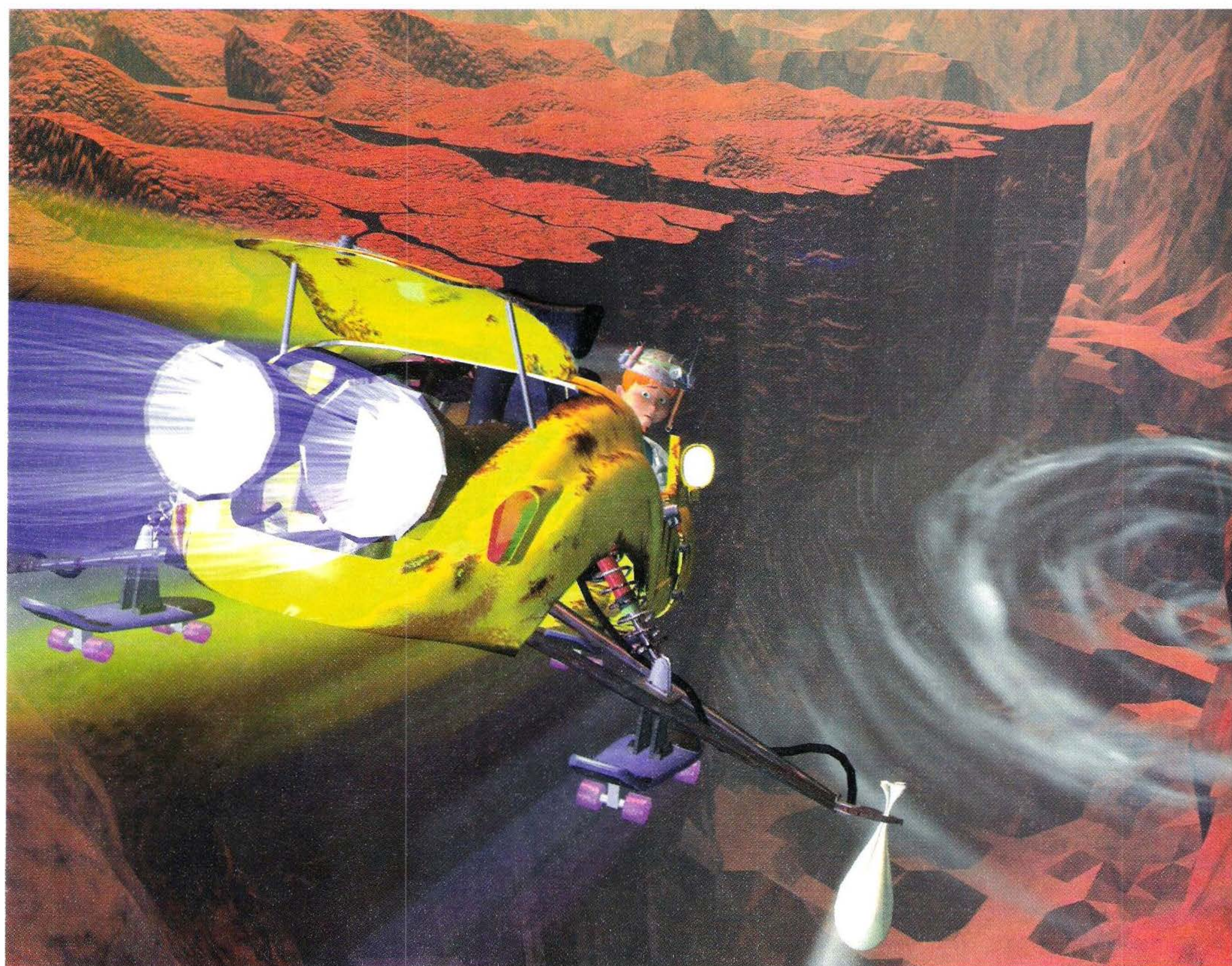
Dungeon Keeper

Schon auf der Computer 94 in Köln ließ Peter Molyneux durchsickern, daß Bullfrog gerade an einem Rollenspiel arbeitet. Daß es sich dabei nicht um ein konventionelles Rollenspiel á la Dungeon Master oder Might & Magic handeln würde, war schon damals nicht schwer zu erraten. Im Gegensatz zu allen bisherigen Produkten dieses Genres, übernehmen Sie bei Dungeon Keeper die Rolle eines Spielleiters, d. h. Sie müssen sich allerlei Gemeinheiten einfallen lassen, um einer Abenteuergruppe das Leben schwer zu machen. Sie sehen dabei das Spielfeld aus einer Syndicate-ähnlichen Perspektive und können nach Belieben das Design des Dungeans verändern, fiese Fallen aufstellen und der Truppe kaltblütige Monster entgegenstellen. Das Spiel wäre natürlich relativ witzlos, wenn niemand die mühsam erarbeiteten Dungeons spielen würde. Also entschloß man sich das Spiel netzwerkfähig zu machen: bis zu 16 Spieler können nun an dem Abenteuer teilnehmen - und zwar aus der 3D-Perspektive, mit Hilfe einer verbesserten Magic Carpet-Engine! Als Zauberer, Krieger, Kleriker oder Dieb können Sie sich nun entscheiden, ob Sie mit der Gruppe oder gegen die Gruppe spielen möchten. Dem Spielspaß sind keine Grenzen gesetzt - zumindest, wenn Peter und sein Team alle Ideen so verwirklichen können.









Heart of Darkness

Dunkle Seite der Macht

Die Amazing Studio-Mannschaft macht es mächtig spannend: Unter höchster Geheimhaltungsstufe werkelten die Entwickler aus Paris in den letzten drei Jahren an ihrem Debüt Heart of Darkness, das von Medienmulti Virgin Interactive Entertainment veröffentlicht wird. Auf der Londoner ECTS sind erstmals genauere Informationen über das bahnbrechende Mammutprojekt durchgesickert. Werfen Sie mit PC Games einen Blick hinter die Kulissen des gerenderten Cartoon-Epos.







Alone in the Dark, Goblins und Little Big Adventure (LBA) haben eines gemeinsam - es sind Computerspiele aus französischer Produktion. Auch Inca, Flashback, Shadow of the Comet und Another World zählen zu den internationalen Erfolgen, die die drei maßgeblichen Publisher Coktel Vision (eine Tochterfirma von Sierra), Infogrames und Delphine vorweisen können. Nachdem bereits Frédéric Raynal und einige Kollegen Infogrames den Rücken gekehrt haben und unter dem Label Adeline für Electronic Arts LBA programmierten, verließ 1992 eine Reihe maßgeblicher Grafiker und Programmierer Delphine. Das rührige Softwarehaus wurde mit Programmen wie dem Jump & Shoot-Klassiker Flashback, dessen Vorgänger Another World und einigen Adventures (Cruise for a Corpse) bekannt. Seit der Loslösung vom ehemaligen Brötchengeber wird unter dem Namen Amazing Studio fieberhaft an Heart of Darkness gearbeitet, das als Mischung aus Plattform-Spiel und Action-Adventure gedacht ist; eine Handvoll Puzzles und massenhaft Geschicklichkeits-Einlagen bilden den spielbaren Teil des Programms. Während die eigentlichen Levels in der gewohnt zweidimensionalen Jump & Run-Machart designt sind, wird der Spieler zwischendurch mit aufwendigen 3D-Sequenzen bei Laune gehalten.

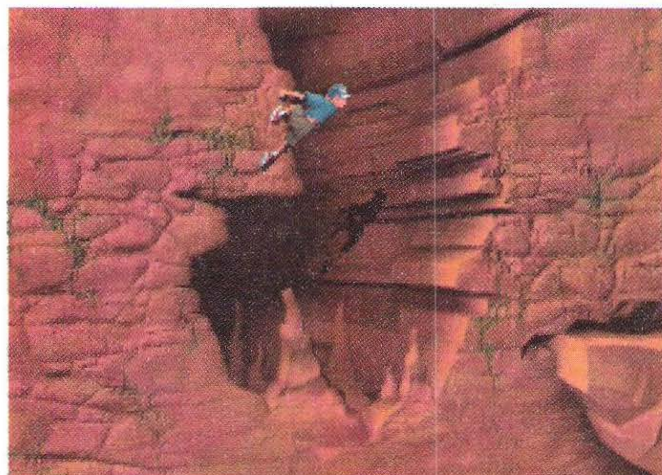
Das ECTS-Messehighlight

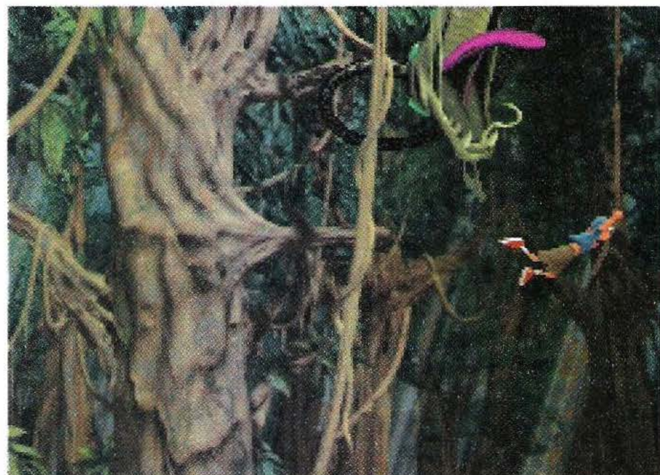
Zu diesem Zweck wurde eine Grafik-Engine aus der Taufe gehoben, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen dürfte. Allein für die Ani-

Erster Eindruck

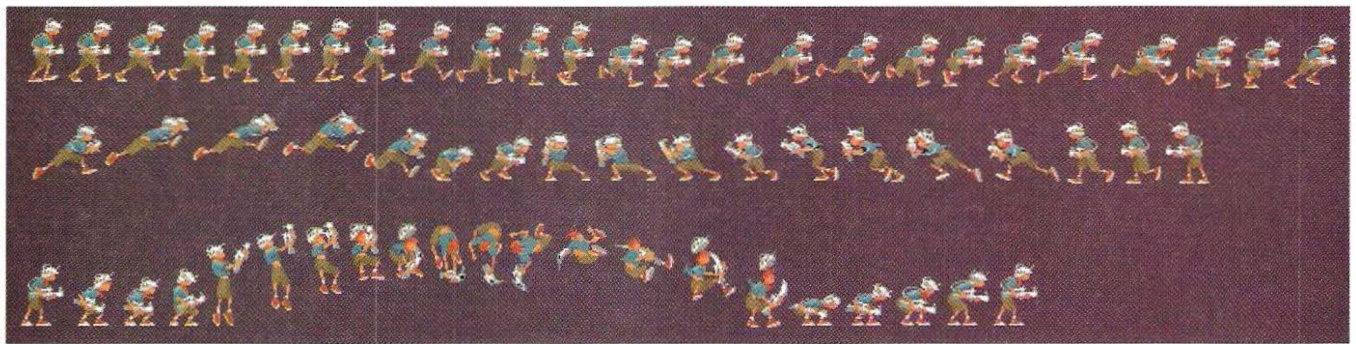
Da kommt was auf uns zu - die ersten Preview-Bilder und -Animationen sehen sehr vielversprechend aus und rechtfertigen eine euphorische Erwartungshaltung der Jump & Run-begeisterten PC-Spieler. Drücken wir die Daumen, daß die pompöse Optik nicht für ein minderwertiges Gameplay verheizt wird - es gibt schon viel zu viele Grafik-Demos mit lachhaft wenig Interaktions-Möglichkeiten. Sollte Heart of Darkness mit einer ähnlichen Spielbarkeit aufwarten wie beispielsweise Flashback, könnte daraus ein Programm von der Bedeutung eines 7th Guest, Rebel Assault oder Wing Commander 3 werden, die ja allesamt eine neue Generation von CD-ROM-Spielen einläuteten. Virgins Neuzugang im Entwicklerlager nutzt die Möglichkeiten moderner PCs bis zum letzten Bit. Und das läßt doch hoffen - schließlich mußte man sich bis jetzt mit zugegebenermaßen sehr gelungenen 1:1-Umsetzungen der Modulfassungen (u. a. Aladdin, The Lion King, Cool Spot) zufriedengeben.







Mit der selbstkonstruierten Laserkanone geht Andy gegen die Schergen des Bösen vor (oben). Andy muß sich nicht nur als wagemutiger Freikletterer (links) beweisen, im dichten Dschungel muß er sich auch von Liane zu Liane schwingen (rechts).



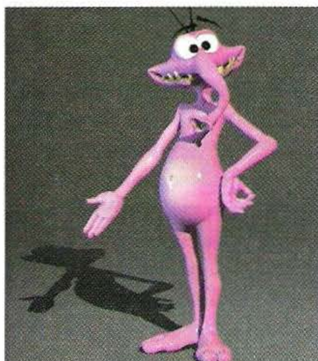
Mit viel Liebe zum Detail schufen die Amazing Studio-Künstler die einzelnen Animationsphasen der Sprites - in diesem Beispiel tobt Andy in verschiedenen Positionen über das Bild. Das Resultat sind absolut fließende Bewegungen.

mation der Hauptfigur Andy liegen 1.600 Animations-Phasen pro Richtung vor, während die meisten Videospiel-Module gerade mal 1.200 im gesamten Spiel verwenden. Dies ist auch der Grund, warum die Aktionen der einzelnen Figuren im typischen Cartoon-Stil so lebensecht aussehen - teilweise hat man tatsächlich den Eindruck, einen Disney-Zeichentrickfilm vor sich zu haben. Eine solch perfekte Illusion wird durch die sechs übereinanderliegenden Ebenen noch verstärkt, denn sie ermöglichen erst, daß eine Figur z. B. „hinter" einem Felsen laufen kann. Das Management dieser enormen Datenmenge übernimmt eine neuartige „Ursache und Folge"-Technologie, die nicht nur für den nahtlosen Übergang von einer Phase in die andere sorgt, sondern vorsorglich alle theoretisch möglichen Bewegungen in den Hauptspeicher lädt. Die Konsequenz: Alle Animationen sind wunderbar flüssig und ruckelnde Sprites gehören wohl endgültig der Vergangenheit an.

Apropos Sprite: Andy kann nicht nur laufen und springen, sondern auch mit einem kraftvollen Blaster seine Widersacher zerbröseln, sich mit Lianen über Abgründe schwingen, schwimmen und klettern. Besonderen Wert legte man darauf, daß der Spieler jederzeit volle Kontrolle über den kleinen rothaarigen, sommersprossigen Jungen mit der Baseballkappe hat, der sich zusammen mit seinem Hund Whisky der „dunklen Seite der Macht" stellt.











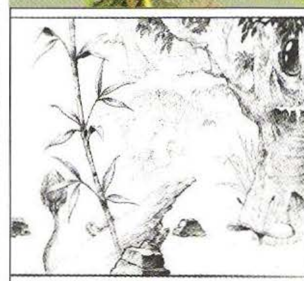
Der knuffige Blob wird eine Hauptrolle in dem phantasievollen Jump & Run spielen.

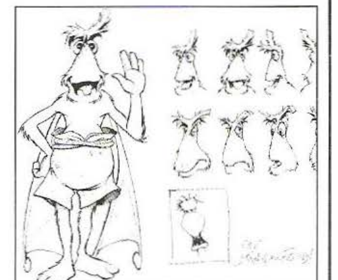
Vorher - Nachher

Am Anfang stand die Bleistiftzeichnung: Sowohl die Vorlagen als auch die fertigen colorierten Grafiken zeigen, daß die Jungs bei Amazing Studio ihr Handwerk verstehen.

















Bildschön

Einige Ausschnitte aus diversen Animationen als kleiner Vorgeschmack auf Heart of Darkness. Die Zwischensequenzen laufen absichtlich mit 15 Frames pro Sekunde ab, um einen cartoonähnlichen Effekt zu erzielen. Bei einer höheren Ablaufgeschwindigkeit würden die Bewegungen zu weich wirken und der eigentliche Charme des Spiels wäre verloren.



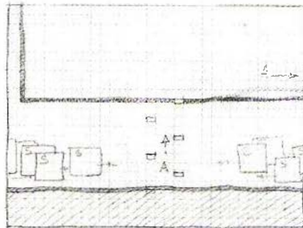




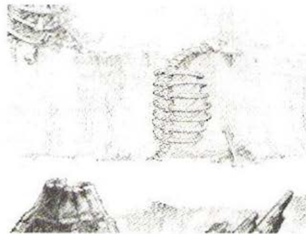
Herz-Schmerz

Rund eine halbe Stunde mit fix und fertig gerenderten Animationen werden im Lauf der Handlung abgefeuert, wobei es ein spezielles Packverfahren ermöglicht, daß die überwältigenden Kamerafahrten und Perspektiven im RAM vorliegen und nicht erst zeitraubend von der CD-ROM nachgeladen werden müssen. Die vorberechneten Sequenzen laufen im Fullscreen-Modus (256 x 192 Pixel) in 256 leuchtenden Farben ab. Für die zahllosen Cut-Scenes wurde jedoch keine der sündteuren Silicon Graphics-Maschinen eingesetzt, sondern das gute alte 3D-Studio. Eric Chahi, einer der maßgeblichen Entwickler, hat dafür eine einfache Erklärung parat: „Natürlich haben wir darüber nachgedacht, uns so eine Silicon Graphics-Anlage hinzustellen - und wir haben sie auch ausprobiert. Aber sowohl Hard- als auch Software kosten ein Heidengeld, auch wenn die Geräte wirklich sehr gut sind. Als wir sie Ende 1993 testeten, waren die Dinger voller Bugs, und das ist bei DEN Preisen einfach nicht akzeptabel. Zu dem Zeitpunkt haben wir bereits mit 3D Studio herumexperimentiert, und daher war es für uns praktikabler, einfach damit weiterzumachen als noch einmal komplett von vorne anzufangen. Wir hatten zuvor noch nie mit irgendwelchen 3D-Grafikpaketen gearbeitet. Es war nicht so simpel, wie man sich das anfangs vorstellt - im Gegenteil: Es war ein mühseliger Prozeß, aber das Ergebnis rechtfertigt den Aufwand. Wenn eine neue Sequenz fertig ist, versammelt sich das Team vor dem Monitor und bestaunt die Arbeit. In unserem Büro herrscht eine Aufregung und Begeisterung, wie man sie bei einem 12-Mann-Team nur selten findet."

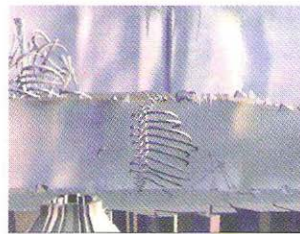
Die Vorbereitung: Von der Idee zur 3D-Studio-Animation



Wie bei einem Kinofilm wird zunächst per Storyboard die Abfolge der Handlung festgelegt. Die ersten groben Skizzen entstehen und helfen den Grafikern bei der visuellen Umsetzung einer Szene.



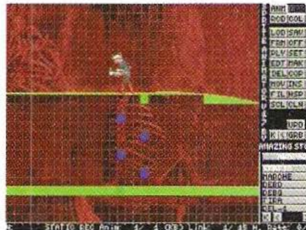
Mit spitzem Bleistift fertigen die Künstler eine Zeichnung eines Schauplatzes an. Schon jetzt erkennt man viele Details, die auch in der fertigen Grafik enthalten sind. Derartige Vorlagen entstanden vor etwa drei Jahren.



Jetzt kommt zum ersten Mal der Computer ins Spiel. Die Grafiksoftware 3D-Studio rendert das Bild, sorgt für Licht und Schatten sowie für Reflexionen und Spiegelungen. Attraktiv sieht das Ganze in diesem Stadium noch nicht aus.



Nach dieser Vorstufe werden die immer noch kahlen Flächen mit realistisch wirkenden Texturen „beklebt". Speziell für Heart of Darkness hat die Amazing Studio-Crew eigene „Schichten" entworfen, um das Spiel gegenüber anderen, gewöhnlichen 3D-Studio-Projekten aufzuwerten. Das ist den Entwicklern auch gelungen.



Einen intimen Blick in die bestgehütetsten Mysterien eines Spiele-Programmierers gewährt dieses Bild: Wie bei einem semiprofessionellen Mal- und Animationsprogramm legt der Grafiker mit diversen Buttons fest, wann welches Sprite wohin laufen darf und welche Reaktionen dies zur Folge hat.



Und so sieht die fertige Szene aus: Mehrere Figuren tummeln sich gleichzeitig auf dem Bild und beeinflussen sich gegenseitig. Wenn Andy beispielsweise einen seiner Angreifer mit einem gezielten Schuß ausschaltet, könnten die anderen die Flucht ergreifen oder ihn verstärkt attackieren.

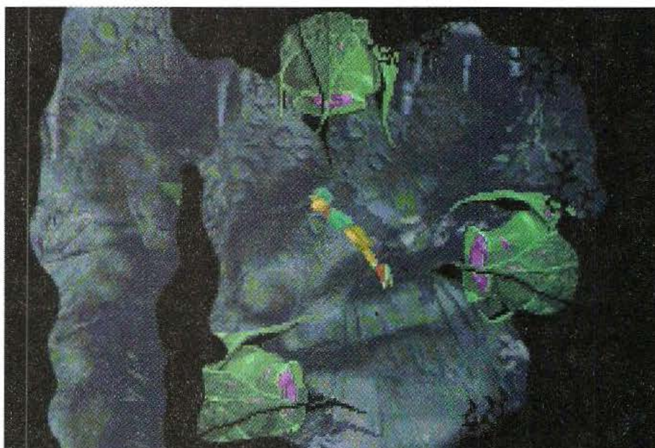
Pixel-Pracht

Die Animationen entstanden zunächst auf einem 486 DX/2-66, während inzwischen ein 90 MHz-Pentium-PC mit traumhaften 64 (!) MB RAM die zeitraubende Berechnung übernimmt. Und wie ist es den Grafikern gelungen, daß ihre Sequenzen trotzdem nicht diesen typischen, manchmal recht sterilen und unnatürlichen 3D-Studio-Look aufweisen, wie man ihn von unzähligen Programmen kennt? Eric Chahi und Chris Delaporte haben nicht - wie die meisten anderen Softwarehäuser - auf die Bibliothek des Autodesk-Programms zurückgegriffen, sondern sämtliche Texturen selbst gestaltet. Tatsächlich hebt sich die Grafikqualität von Heart of Darkness schon in den Vorabversionen deutlich von vielen Konkurrenzprodukten ab - das Fachpublikum der ECTS zeigte sich jedenfalls sehr angetan und quittierte den Virgin-Stand mit permanenter Belagerung.





Whisky ist nicht der 101. Dalmatiner, sondern der treue Gefährte von Andy. Er muß aus den Händen des dunklen Fürsten befreit werden.







Ähnlichkeiten mit Another World lassen sich nicht von der Hand weisen.



Freuen darf man sich jetzt schon auf den Soundtrack, für den der Hersteller den Komponisten Bruce Broughton (u. a. „Liebling, wir haben ein Riesenbaby", „Bernard und Bianca: Die Mäusepolizei in Australien") gewinnen konnte. Die Musik wird von einem richtigen Orchester eingespielt und nicht - wie sonst gemeinhin üblich - vom Synthesizer eines hoffnungsvollen Nachwuchs-Künstlers.

Wer verbirgt sich hinter Amazing Studio?

Die Herrschaften, die Heart of Darkness in Szene gesetzt haben, sind keine Unbekannten in der Computerspiel-Branche. Einige der Namen, die in den Credits Erwähnung finden werden:



Eric Chahi ist der Chef und Mitbegründer von Amazing Studio und pinselte u. a. die Another World-Grafiken der Amiga/Atari ST-Version.

Frédéric Savoir programmierte das überragende Jump & Shoot Flashback für SEGA Mega Drive; dieses Modul gilt unbestritten als die beste Fassung des Spiels.

Christian Robert sorgte für das Artwork von Cruise for a Corpse und Flashback.

Fabice Visserot beteiligte sich ebenfalls an der Gestaltung des Flashback-Artworks und zeichnet darüber hinaus für die Musik und Soundeffekte verantwortlich.

Daniel Morais machte sich als Programmierer der MS-DOS-Versionen von Operation Stealth, Cruise for a Corpse, Another World und Future Wars einen Namen. Seine Komprimierungsroutinen ermöglichen bei Heart of Darkness die ruckelfreie Darstellung der Grafiken.

Neben den aufgeführten Programmierern besteht das Line-Up der Truppe vornehmlich aus jungen Talenten und Spezialisten, die zuvor an renommierten französischen Schulen und Akademien oder in der Industrie tätig waren. Insgesamt setzt sich das Team aus zwölf Personen zusammen, die in den letzten drei Jahren fast ausschließlich mit diesem Spiel beschäftigt waren.

French-ising at its best

Zur Zeit rücken die Programmierer verständlicherweise noch keine detaillierten Fakten über die Story dieses Spiels heraus - und auch die nicht unbedeutende Information, wie lange man zur Lösung des Spiels benötigt, bleibt vorerst ein Geheimnis der Pariser Zentrale. Nach eigenen Angaben hat Amazing Studio allein das erste halbe Jahr der Entwicklungszeit nur für die Ausarbeitung der Charaktere, Hintergründe und Levels aufgewendet. 256 Schauplätze soll das endgültige Spiel enthalten, die nur so vor Details strotzen. Um den Adventure-Charakter zu wahren, kann Andy Gegenstände aufnehmen und sie bei passender Gelegenheit einsetzen - Heart of Darkness ist also mehr als reine Ballerei.

Kaum zu glauben, daß dieser Augen- und Ohrenschmaus auf jedem gewöhnlichen 486er mit 4 MB RAM, DoubleSpeed-Laufwerk und SoundBlaster-Karte lauffähig sein wird. Versprochen wird den Spielern auch eine komplett deutsche Synchronisation aller Dialoge, wobei sogar einige prominente Namen die Gerüchteküche brodeln lassen. Eine definitive Entscheidung steht allerdings noch aus. Wenn alles klappt, wird Heart of Darkness - noch rechtzeitig vor dem Weihnachtsfest 1995 - im vierten Quartal dieses Jahres in den Regalen der Händler stehen. Dann wird sich auch herausstellen, ob das erklärte Ziel (die Schaffung eines neuen Standards im Bereich der PC-Jump & Runs) geglückt ist.

Petra Maueröder ■

Frankenstein: Through the Eyes of a Monster

It's Monster Ti

Es ist Nacht. Durch den Sturm sieht man auf dem Berg das unheimliche Schloß, das seit Jahren von den Dorfbewohnern furchtsam gemieden wird. Durch das erleuchtete Turmfenster erkennt man die Umrisse des Mannes, den man hier nur als den wahnsinnigen Doktor kennt: Dr. Frankenstein!

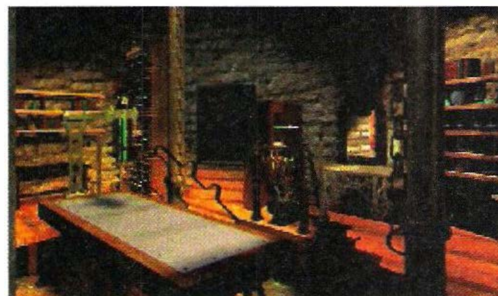
Wer immer bei Interplay die Idee hatte, die Rolle des Viktor Frankenstein mit Tim Curry zu besetzen, verdient einen Innovationspreis. Als androgyner Dr. Frank'n Furter in dem Kultklassiker The Rocky Horror Picture Show schaffte er sich eine Fangemeinde in der ganzen Welt. Und diejenigen unter unseren Lesern, die mit Rocky vertraut sind, werden es sicher zu schätzen wissen, wenn Curry in der Introszene in die Kamera grinst und die Worte "I have made a man" spricht. In Frankenstein: Through the Eyes of the Monster verleiht Curry seinem Charakter genau die richtige Mischung aus Komik und Wahnsinn, die nicht ganz ernst gemeinte Horrorfilme so unterhaltsam macht. Weniger unterhaltsam ist das Spiel für den Spieler, der sich hier nicht etwa von Tim Curry verkörpert findet, sondern, wie der Titel bereits andeutet, die Rolle des Monsters übernimmt. Und dem geht der übergeschnappte Frankie ganz schön auf die Nerven!



Wie das gesamte Spiel, sieht man auch die Erschaffungszeremonie aus der Sicht des Monsters.



Tim Curry spielt die Rolle des verrückten Dr. Frankenstein.



Auf diesem Tisch wurde das Monster zusammengesetzt und schließlich durch einen Blitzschlag ins Leben gerufen - diese Szene kennt man auch aus diversen Filmen.



Gedächtnislücken

Dabei fängt alles so nett an. Frankenstein ist ganz aus dem Häuschen, daß sein Lebenswerk endlich vollendet ist, und beginnt erstmal mit einer langwierigen Erklärung, wie dieses Meisterstück zustandekam. Da das Monster früher selbst ein Wissenschaftler war, sind ihm die Theorien durchaus verständlich. Überhaupt scheint sein Gedächtnis noch gut zu funktionieren. So erinnert er sich beispielsweise daran, daß er eine Tochter hat und daß er wegen eines Verbrechens, das er nicht begangen hatte, gehängt wurde. Seine Aufgabe besteht nun darin, herauszufinden, was mit seiner Tochter passiert ist, und seine eigene Unschuld zu beweisen. Hierzu ist es zunächst wichtig, sich in der neuen Umgebung zurechtzufinden und die Aufzeichnungen und Papiere des guten Doktors zu finden. Zum Schloß gehören ein Garten, das Labor, Katakomben und eine Plutonium-Mine. Natürlich gefällt es Dr. Frankenstein ganz und gar nicht, wenn jemand in seinen Aufzeichnungen rumschnüffelt, daher sollte man versuchen, ihm tunlichst aus dem Weg zu gehen. Andernfalls bekommt man kurzerhand eine Spritze verpaßt, von der sich der Doktor auch gerne mal eine Portion gönnt.
Dieser Frankenstein hat mit dem mitfühlenden, sensitiven

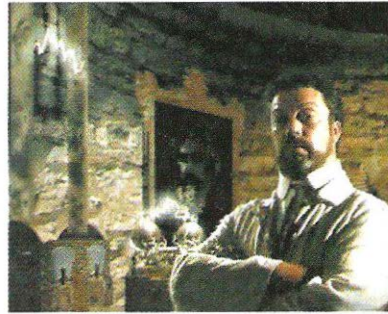
me

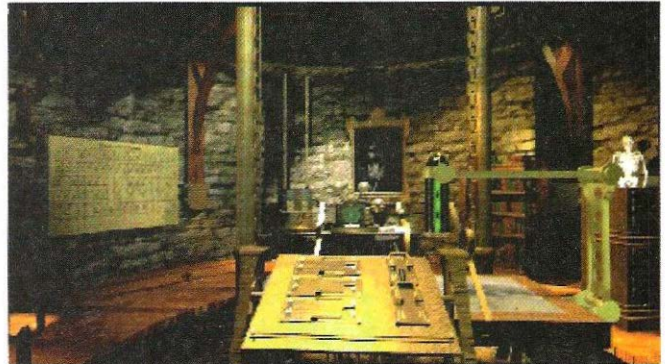
Gegenstück aus dem letztjährigen Film absolut nichts gemeinsam. In Mary Shelleys Original wandte sich Frankenstein, den das Monster als seinen Vater betrachtete, von seiner Schöpfung ab und floh in Angst. Hierdurch wurde die alleingelassene Kreatur gefährlich und unberechenbar. In Frankenstein: Through the Eyes of the Monster hingegen stellt der Wissenschaftler eine ständige Gefahr dar.
Die Grafiken sind gerendert und erstaunlich realistisch. Digitale Videoaufnahmen von Tim Curry werden über den Hintergrund gelegt und in die Requisiten integriert. Ein Point & Click-Interface sorgt dafür, daß keine störenden Icons die Illusion des Films zerstören. Laut Hersteller Interplay wird die Story bei jedem Spielen anders ablaufen, wobei sich auch die Dialoge und Handlungsabläufe verändern. Außerdem richtet sich das Ende des Spiels nach den Handlungen, die während des Spiels durchgeführt wurden.

Curry Rules!

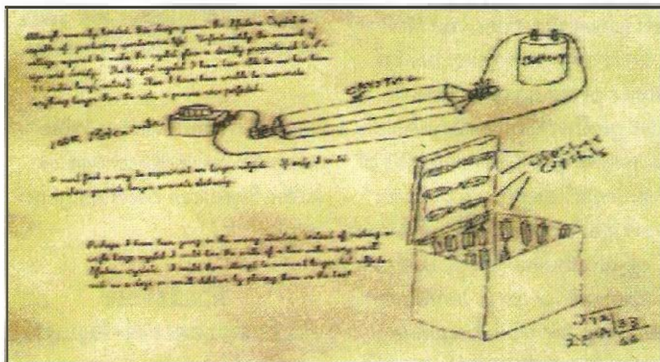
Was sich jedoch anfangs wie eine Satire ausnimmt, entpuppt sich als durchaus ernstzunehmendes Spiel. Soll das Monster seine Wiederauferstehung als ein Wunder ansehen und versuchen, oll das wiederzuerlangen, was ihn als Menschen klassifiziert? Oder ist er nichts weiter als ein lebender Toter, dessen bloße Existenz ihn gefangenhält?
Kaum ein Buch wurde so oft verfilmt wie Mary Shelleys Frankenstein: The Modern Prometheus, und kaum ein Film erschien in so vielen verschiedenen Varianten. Obwohl die CD-ROM-Version viele Elemente der Originalvorlage enthält, wird - nicht zuletzt aufgrund von Tim Currys hervorragenden schauspielerischen Fähigkeiten - auch munter darauflos improvisiert. Frankenstein: Through the Eyes of the Monster wird im Sommer oder Herbst dieses Jahres erscheinen. Ganz schön lange, wenn man weiß, daß der komplette Roman in nur zwei Tagen entstand...

Markus Krichel ■





Tim Curry in einer für ihn typischen Pose. Vor allem die betont antiquierte Sprache sorgt für eine tolle Atmosphäre (links); das Labor ist der Ausgangsort der schauderhaften Entdeckungsreise (unten).



Nach diesen Skizzen baute Dr. Frankenstein die Gerätschaften für die Erschaffung seines persönlichen Monsters. Im Spiel müssen die diversen Geräte verstanden und schließlich auch verwendet werden.

Prisoner of Ice

Eisige Entdeckungen



Prisoner of Ice hebt sich durch seine tollen Grafiken von zahlreichen Konkurrenzprodukten ab.





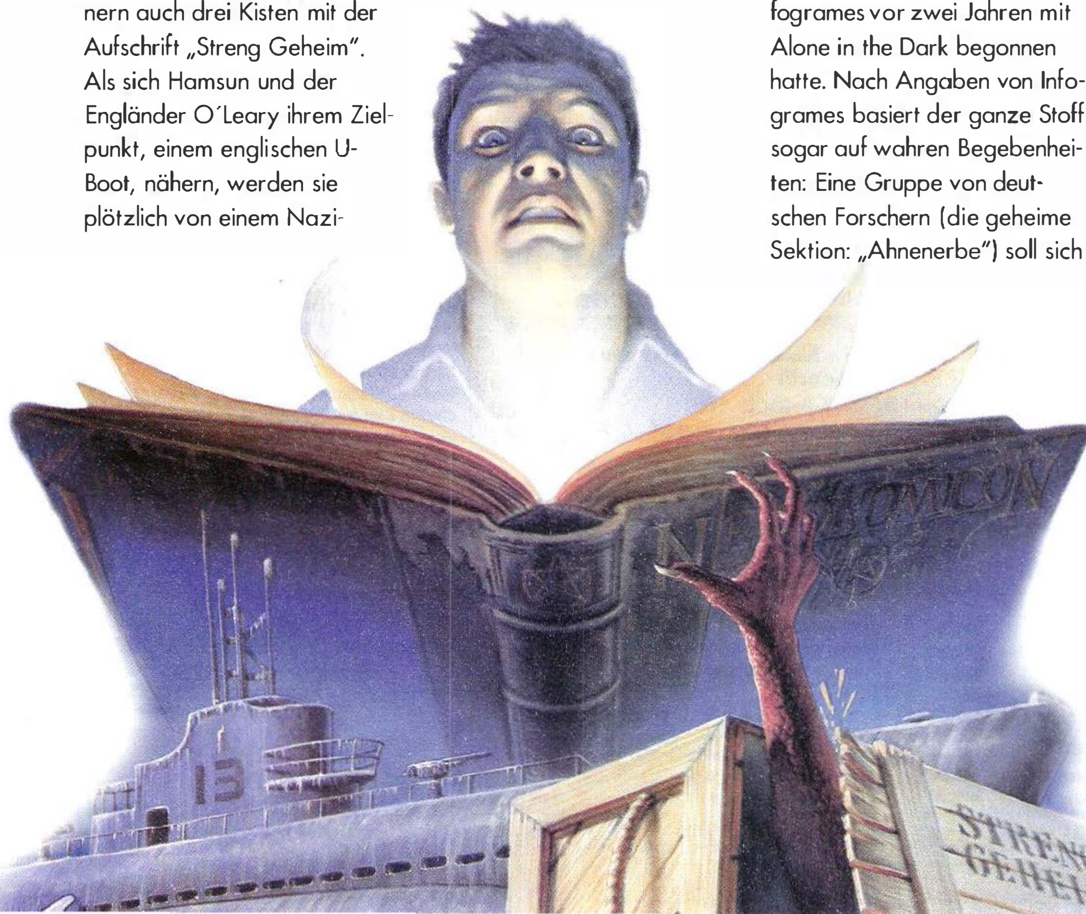
Prisoner of Ice ist zum Teil im besten Comicstil gehalten. Hier sehen Sie zwei der vier Hauptcharaktere.

Die Zeit um 1933 paßte einigen Film- und Spieleproduzenten schon immer gut, um Abenteuerfilme und -spiele dort anzusiedeln. Das berühmteste Beispiel für einen Computerhelden, der sich gegen das Nazireich auflehnte, ist Indiana Jones. Prisoner of Ice erinnert stellenweise an diesen Klassiker von LucasArts.

Das Jahr 1937, irgendwo am Südpol: Björn Hamsun, der Sohn eines berühmten Polarforschers, entkommt mit Hilfe eines Agenten der Royal Navy von einer versteckten Militärbasis der Nazis. Die beiden Fliehenden bedienen sich eines deutschen Flugzeuges, um aus der Reichweite der Nazis zu kommen. An Bord des seltsamen Flugzeuges befinden sich außer den Männern auch drei Kisten mit der Aufschrift „Streng Geheim". Als sich Hamsun und der Engländer O´Leary ihrem Zielpunkt, einem englischen U-Boot, nähern, werden sie plötzlich von einem Nazi-Jagdflugzeug eingeholt. Bei dem darauffolgenden Luftkampf fällt eine der drei geheimnisvollen Kisten aus der Ladeluke und landet im ewigen Eis.

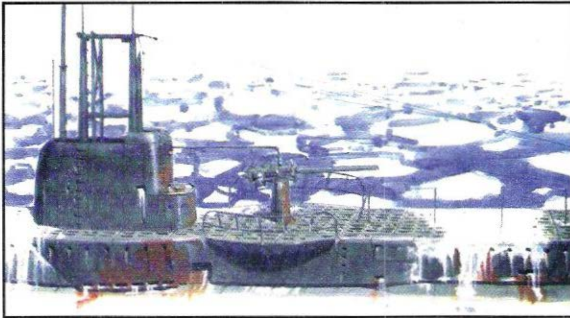
Wahre Begebenheiten?

Bis dahin hört sich die Hintergrundgeschichte von Prisoner of Ice noch relativ weltlich an. Übersinnlich wird es erst, als aus jener Holzkiste ein mit Tentakeln bewaffnetes Ungeheuer steigt und mit O´Leary im Schlepptau unter die Eisdecke verschwindet. Fans von H. P. Lovecraft werden sich bei Prisoner of Ice an eine Novelle des großen Gruselstory-Autors erinnern. „At the Mountains of Madness" diente als Literaturvorlage für den dritten Teil der Call of Cthulhu-Reihe, den Infogrames vor zwei Jahren mit Alone in the Dark begonnen hatte. Nach Angaben von Infogrames basiert der ganze Stoff sogar auf wahren Begebenheiten: Eine Gruppe von deutschen Forschern (die geheime Sektion: „Ahnenerbe") soll sich noch vor dem Zweiten Weltkrieg mit der Erforschung okkulter Praktiken beschäftigt haben.



Echter Adventure-Spaß!

Die ersten Animationen und Spielsequenzen lassen auf ein beachtliches Multimedia-Spektakel schließen. Neben den aufwendigen Zwischensequenzen besteht auch das eigentliche Spiel aus spektakulären SuperVGA-Animationen. Um die einzelnen Spielfiguren möglichst realistisch wirken zu lassen, wurden zunächst einige Schauspieler gefilmt und jede einzelne ihrer Bewegungsstufen digital nachbearbeitet - das fertige Spiel enthält über 50.000 solcher Sprites. Spieltechnisch erwartet uns (hoffentlich) ein handfestes Adventure und kein interaktiver Spielfilm. Mit insgesamt 150 verschiedenen Locations, die der Spieler aufsu-



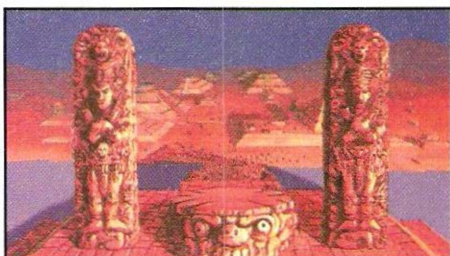


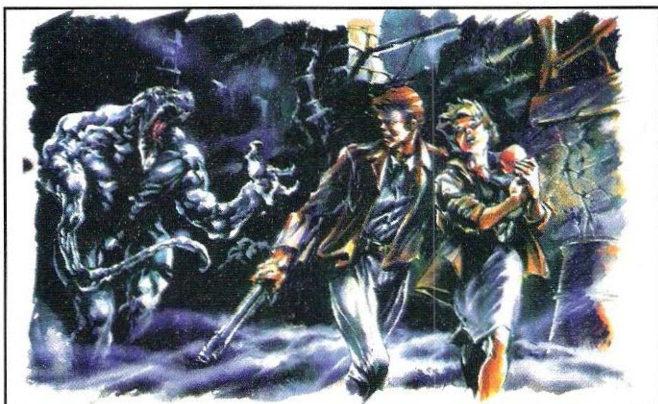
Wie bei vielen Spielen, wurden auch bei Prisoner of Ice alle Grafiken zunächst in Öl gemalt, dann eingescant und später mit einem Bildverarbeitungsprogramm nachbearbeitet und ins Spiel eingebunden.

chen kann, während er der Sache mit den Kraken-Monstern nachgeht, scheint aber doch für genug Rätselspaß gesorgt zu sein. Der 40-minütige Soundtrack kommt direkt aus dem CD-Laufwerk und enthält unter anderem Musikstücke so weltbekannter Komponisten wie Richard Wagner. Erscheinen wird Prisoner of Ice noch im Mai für 386er mit Double-Speed CD-ROM-Laufwerken und mindestens 4 MByte RAM. Für die Darstellung des SVGA-Modus wird allerdings ein 486/33 mit 8 MB empfohlen.

Thomas Borovskis ■

Genauso wie das große Vorbild Indiana Jones hat auch der Hauptdarsteller bei Prisoner of Ice mit allerlei okkulten und mysteriösen Ereignissen zu kämpfen.





Command & Conquer

Two Tribes

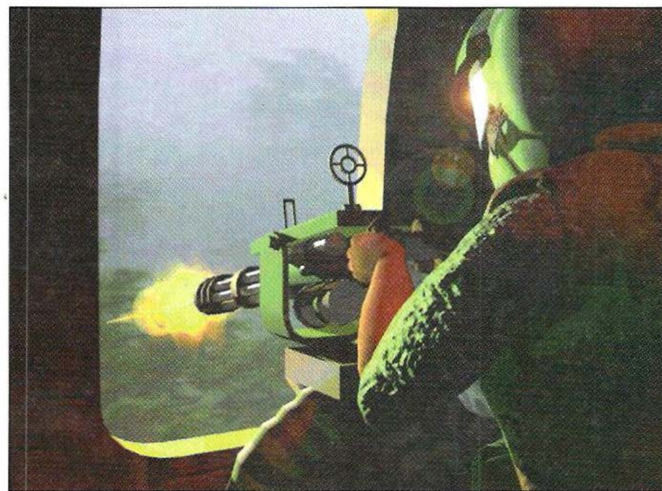


Obwohl es sich bei den Westwood Studios immer noch um ein relativ kleines Unternehmen handelt, wird es mittlerweile von vielen in einem Atemzug mit LucasArts und Origin genannt. Perfekt konzeptionierte Spielabläufe und erstklassige Grafiken machen ihre Werke zu Meilensteinen.

Dune 2 - The Battle for Arrakis war der erste große Hit für Westwood. Die mitreißende Hintergrundstory und das actiongeladene, aber dennoch strategisch anspruchsvolle Gameplay konnte bei fast allen Spielern für helle Begeisterung sorgen. In diesem neu geborenen Genre wilderten fortan zahlreiche Softwarehersteller; die meisten allerdings nur mit mäßigem Erfolg.
Mit Command & Conquer zeigt Westwood jetzt allen Mitbewerbern, wie man einen richtigen Clone produziert. Die ambitionierten Entwickler aus Las Vegas schnappten sich die schon vorhandene Dune 2-Engine, strickten eine nette Hintergrundstory und verpaßten dem Spiel eine einzigartige Optik.

Dune 2 auf der Spur

Schon die Story erinnert stark an das zum Klassiker herangereifte Dune 2. In ferner Zukunft wird ein auf der Erde lange unbekanntes und deshalb äußerst kostbares Mineral entdeckt: das Tiberium. Die Weltwirtschaft steht Kopf, jeder möchte natürlich möglichst viel Profit aus dieser frisch gewonnenen Einnahmequelle schlagen. Nach erbarmungslosen und verlustreichen Kriegen haben sich Jahre später zwei große Parteien herauskristallisiert: die Bruderschaft von Nod möchte sich das Tiberium-Monopol sichern und die Allianz des Friedens stellt sich diesem Vorhaben tapfer entgegen, steht sie doch für eine gerechte Verteilung des Tiberiums ein.
Nachdem Sie sich entschieden haben, für welche Seite Sie nun Partei ergreifen möchten, erhalten Sie ein kurzes Missionbriefing. Das wird im Zeitalter der CD-ROM natürlich multimedial aufbereitet, d. h. echte Schauspieler tragen theatralisch die Ziele der Mission auf und beschriftete Teile der Landkarte werden gezoomt bzw. gedreht: optisch



Westwood achtete bei den zahlreichen Animationen vor allem auf die verschiedenen Lichtverhältnisse.



Das Tiberium wird mit diesen futuristischen „Mähdreschern" abgebaut. Hier handelt es sich um eine der besten Zwischensequenzen.



Es empfiehlt sich natürlich, zunächst die teuren Industrieanlagen in Schutt und Asche zu legen, bevor man die...





...nähere Umgebung der Basies mit Panzern oder Raketenwerfern unter Beschuß nimmt.

beeindruckend und der Atmosphäre ungemein zuträglich. Das eigentliche Schlachtgetümmel unterscheidet sich nur unwesentlich von dem Treiben in Dune 2. Zunächst muß mit einer kleinen Landungstruppe die nähere Umgebung des Einsatzgebiets gesichert werden, um eine gefahrlose Ankunft der mobilen Konstruktionsstation zu gewährleisten. Mit deren Hilfe lassen sich jetzt Minikernkraftwerke, Kasernen und Tiberiumraffinerien errichten, die zusammen den Grundstein einer Basisstation darstellen. Erst im weiteren Spielverlauf bekommt man das nötige technologische Wissen, um aufwendigere Einrichtungen produzieren zu können - dann stehen aber auch schwere Geschütze, wie zum Beispiel Panzer und Raketenwerfer, zur Verfügung. Errichtet werden Einrichtungen ebenfalls nach dem altbekannten Dune 2-Prinzip: auswählen, wenige Sekunden warten und dann auf einer freien Fläche plazieren. Einfacher geht's nicht. Das ist wohl auch der Grund, warum die Entwickler die alte Engine nahezu unverändert übernommen haben!

Den Einheiten kann man genauso leicht Befehle geben: einmal klicken, um die Aufmerksamkeit des Soldaten oder Piloten zu bekommen, und noch ein Mausklick, um ihn an eine bestimmte Stelle auf der Karte zu schicken. Kinderleicht zu bedienen und in Anbetracht des rasanten Spielablaufs auch noch angenehm schnell. Einzige Veränderung zum bekannten System: es können jetzt auch mehrere Einheiten gleichzeitig auf ein bestimmtes Ziel gezogen werden.



Wie bei Dune 2 muß die Landkarte erst einmal erforscht werden, sonst tappen Sie im Dunkeln.

Grafikschlacht

Ob die Missionen nun besonders ausgefeilt und durchdacht sind, läßt sich natürlich in diesem Produktionsstadium nur schwer beurteilen - von Westwood ist man aber bisher in puncto Leveldesign noch nie enttäuscht worden. Fest steht jedoch, daß Command & Conquer rein atmosphärisch neue Standards setzen wird. Über 60 Minuten an gerenderten Animationen sind bei modernen Spielen sicherlich keine Seltenheit mehr, jeder zweitklassige Produzent bringt das mittlerweile auf die Beine. Die Qualität ist aber hier der ausschlaggebende Punkt und genau hier kann Westwood neue Zeichen setzen. Die meisten Zwischensequenzen, die bei passender Gelegenheit im Spiel aufgerufen werden, sind eine perfekte Mixtur aus digitalisierten und gezeichneten Grafiken - dadurch wirken alle Szenen natürlich ausgesprochen realistisch. Auch im eigentlichen Spiel wurde sehr auf Details geachtet: jede Einrichtung ist wunderschön animiert, und die verschiedenen Fahrzeuge wirken äußerst plastisch.

Command & Conquer wird sicherlich der Strategiehammer des Jahres. Daß es sich in puncto Gameplay nur wenig von Dune 2 unterscheidet, fällt aufgrund der Genialität des direkten Vorgängers kaum ins Gewicht. Außerdem wird C&C über einen Netzwerk- bzw. Null/modem-Modus verfügen, so daß das Spiel auch für eine ganz andere Käuferschicht interessant wird. Erscheinen wird Westwoods neues Werk Ende Juli auf zwei CD-ROMs mit deutscher Sprachausgabe.



Sobald man große Mengen an Tiberium abbaut, sollte man ein Lager errichten, damit der überschüssige Rohstoff nicht verloren geht.

Conquest of the New World

Graphic Colonization

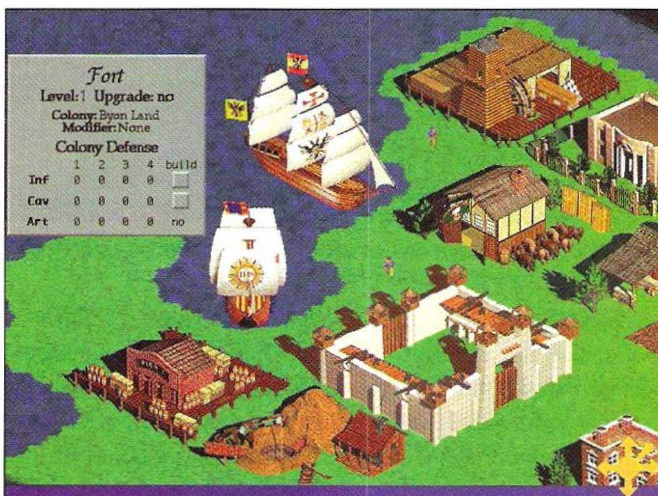
Mit Conquest of the New World ist es Interplay gelungen, einen langgehegten Wunsch vieler Fans von Sid Meiers Colonization zu erfüllen. Ein Spiel mit demselben Thema, aber gekoppelt mit zeitgemäßen Grafiken.

Strategiespiele sind nun einmal wie geschaffen für den PC, wobei viele ausgezeichnete Produkte im Bereich der grafischen Gestaltung doch etwas zu wünschen übrig lassen. Interplay-Designer Vince de Nardo und das Entwicklerteam Quicksilver wollten mit Conquest of the New World beweisen, daß es möglich ist, ein ausgeklügeltes, komplexes Strategiespiel mit modernen Grafiktechnologien zu verknüpfen. Die Eroberung der neuen Welt beginnt im Jahre 1492 mit der Entdeckung Amerikas. Der Spieler kann alleine gegen den Computer oder - via Modem - gegen zwei bis fünf menschliche Mitspieler antreten. Durch die Auswahl der Nationalität wird die Strategie für den weiteren Verlauf bereits zu Beginn festgelegt. Engländer genießen Vorteile beim Aufbau von Kolonien, Spanier im militärischen Bereich, Frankreich kommt gut mit den Eingeborenen zurecht, die Holländer sind die besten Händler und Portugiesen sind erfolgreiche Entdecker.

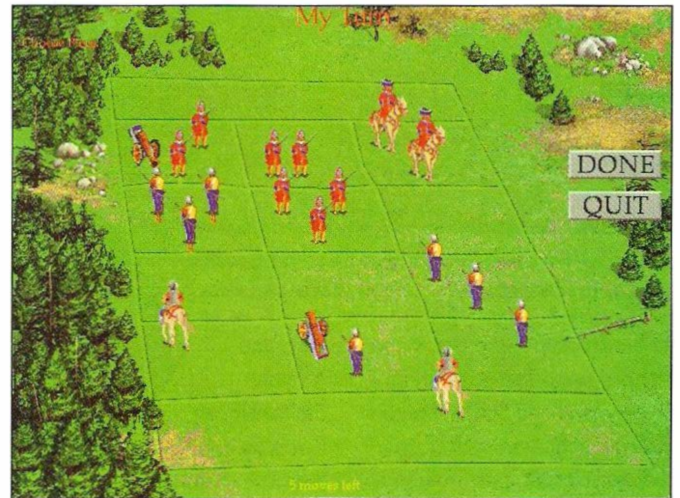


Auf der Übersichtskarte lassen sich die verschiedenen Gebiete anwählen.

Sobald das eigentliche Spiel beginnt, werden die Unterschiede zu Colonization deutlich. Aus einer isometrischen Perspektive präsentieren sich gerenderte 3D-Grafiken in satten Farben. Dieser Blickwinkel wird während des gesamten Spiels, also auch während der Schlachten, beibehalten. Hier werden weitere Ähnlichkeiten zu erfolgreichen Spielen aus der Vergangenheit deutlich, da diese Ansicht sehr stark an Spiele wie SimCity 2000 oder Populous erinnert.



Colonization mit isometrischer Darstellung - darauf haben alle Fans gewartet. Conquest of the new World spielt sich SimCity-ähnlich.



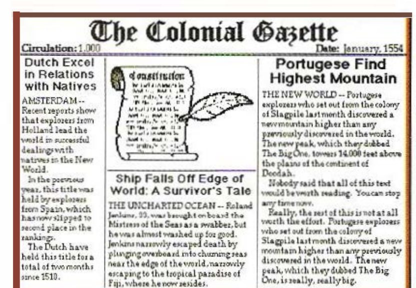
Schlachten werden bei Conquest of the new World auf diesem schachbrettähnlichen Spielfeld ausgetragen.

Business comes first

Conquest of the New World ist in erster Linie eine Wirtschaftssimulation, daher wurde auch auf großangelegte Kriegsszenen verzichtet. Das heißt jedoch nicht, daß man nicht auch auf militärischer Basis gewinnen kann. Das Schlachtfeld ist schachbrettartig angelegt, wobei jeder Einheit Bewegungs- und Feuerkraftpunkte zugeteilt sind. Ausschlaggebend für die Feuerkraft ist die Erfahrung, die der Heerführer mit sich bringt. Auch hier wurden historische Gegebenheiten integriert, da das Anheuern von Söldnern in der Kolonialzeit durchaus üblich war. So war z. B. der preußische General von Steuben für die Ausbildung von George Washingtons siegreicher Kontinentalarmee verantwortlich.

Conquest of the New World scheint alles zu haben, was ein gutes Strategiespiel auszeichnet: Die immense Spielbarkeit von Colonization und den grafischen Glanz und Glitter, den wir von Interplay gewohnt sind. Die Modemplay-Funktion ist sicherlich auch ein großes Plus, insbesondere wenn man bedenkt, daß alle Spieler gleichzeitig und unabhängig voneinander agieren können und somit lange Wartezeiten entfallen. Wir warten nun gespannt auf den von Interplay angegebenen Erscheinungstermin: Sommer 1995!

Markus Krichel ■



The Colonial Gazette

Circulation: 1,000 Date: January, 1554

Dutch Excel in Relations with Natives

AMSTERDAM -- Recent reports show that explorers from Holland lead the world in successful dealings with natives in the New World.

In the previous year, this title was held by explorers from Spain, which has now slipped to second place in the rankings.

The Dutch have held this title for a total of two months since 1510.

Ship Falls Off Edge of World: A Survivor's Tale

THE UNCHARTED OCEAN -- Roland Jenkins, 23, was brought on board the Mistress of the Seas as a swabber, but he was almost washed up for good. Jenkins narrowly escaped death by plunging overboard into churning seas near the edge of the world, narrowly escaping to the tropical paradise of Fiji, where he now resides.

Portugese Find Highest Mountain

THE NEW WORLD -- Portugese explorers who set out from the colony of Slagpile last month discovered a new mountain higher than any previously discovered in the world. The new peak, which they dubbed The Big One, towers 14,000 feet above the plains of the continent of Doodah.

Nobody said that all of this text would be worth reading. You can stop any time now.

Really, the rest of this is not at all worth the effort. Portugese explorers who set out from the colony of Slagpile last month discovered a new mountain higher than any previously discovered in the world. The new peak, which they dubbed The Big One, is really, really big.

Die Colonial Gazette informiert den Spieler über Ereignisse in der neuen Welt. Nicht ganz ernstnehmen darf man Meldungen wie „Ship falls off Edge of World. A Survivor`s Tale!" - so war eben das damalige Weltbild.

Der MicroProse-Gründer Bill Stealey

Silent Service

Als Bill Stealey zusammen mit Sid Meier MicroProse gründete, konnte niemand ahnen, welche Dimensionen der Softwaremarkt einmal annehmen würde. Nach einer längeren Pause kehrt der Spielepionier nun wieder zurück! Wir trafen Bill Stealey bei Software 2000 und ließen mit ihm die letzten 15 Jahre Revue passieren. **von Hans Ippisch**

Bill Stealey zählt zweifellos zu den renommiertesten Köpfen der Branche. Er durchlebte sämtliche Höhen und Tiefen des Softwaregeschäfts und brachte es dabei zum wohlhabenden Mann, dessen Privatvermögen auf rund 80 Millionen Dollar geschätzt wird. Nach seinem Ausstieg bei MicroProse war er zwei lange Jahre verpflichtet, nicht in der Softwarebranche tätig zu sein. Im Juni sind die zwei Jahre vorüber, und Bill bereitet mit großen Schritten sein Comeback vor. Anläßlich einer Kooperationsvereinbarung war Bill Stealey bei Software 2000 zu Gast, wo wir in einer trauten Runde zusammen mit Marc Wardenga über die Welt der Spiele philosophierten und diskutierten.

PCG: Mr. Stealey, wie fühlt man sich als eine der legendärsten Personen der Softwarebranche?

Bill: Legendär, das hört sich ja an, als ob man furchtbar alt ist. Fast als ob Sie über mich sprechen und ich gar nicht hier bin.

PCG: Was versprechen Sie sich von der Zusammenarbeit mit Software 2000? Wollen Sie länger mit ihnen zusammenarbeiten?

Bill: Nun, ich habe die Braut gerade zweimal geküßt. Haben Sie schon ein Mädchen geheiratet, das Sie nur zweimal geküßt haben? Augenblicklich muß man das Ganze noch so sehen, oder Marc?

Marc: Ja! Das Interessante an dieser Kooperation ist, daß Software 2000 und Interactive Magic die gleiche Philosophie haben und flexibel sind. Es ist nicht wie bei großen Firmen wie beispielsweise E. A., wo es sechs Monate dauert, bis man eine Entscheidung fällen kann. Außerdem ist es eine Kooperation in zwei Richtungen. Wir wollen internationale Titel machen und wissen, was auf den deutschen Markt paßt, und Interactive Magic will für den deutschen Markt produzieren und weiß, welche internationalen Anforderungen gestellt werden.

Bill: Was in der Zukunft passiert, hängt von der Zusammenarbeit ab und wie sich die Märkte entwickeln. Ich will, daß Interactive Magic in drei Jahren eine 30 Millionen-Dollar-Company ist.

PCG: Kolumbus ist das erste Ergebnis der Zusammenarbeit zwischen Software 2000 und Ihrer neuen Firma Interactive Magic. Wieso wurde es für die USA in Exploration umbenannt?

Bill: Dafür gibt es zwei Gründe, die im Bereich des Marketing liegen und nichts mit dem Produkt zu tun haben. Zum einen gab es in den vergangenen Jahren zwei Kolumbus-Filme, von denen keiner besonders erfolgreich war. Der Titel Kolumbus wäre deshalb nicht sonderlich attraktiv. Es gab jedoch ein Spiel namens Civilization, das extrem erfolgreich war - und genau hier wollen wir uns annähern. Das Hauptthema des Spiels Kolumbus liegt beim Erforschen und nicht bei der Titelperson. Deshalb haben wir uns entschieden, das Spiel in Exploration umzubenennen - was das Spiel grundsätzlich für eine größere Zielgruppe interessanter machen wird.

PCG: Glauben Sie, daß sich die Spiele in den letzten zehn Jahren grundsätzlich verändert haben?

Bill: Es haben sich nur wenige Dinge geändert: Die Grafiken sind aufwendiger geworden und die Programmierung künstlicher Intelligenz ist vorangeschritten. Ansonsten sind jedoch alle neuen Spiele nur Updates



Sid und ich hatten schon immer große Visionen bezüglich der Computerspiele. Wir glaubten schon vor zehn Jahren, daß Online-Spiele die Zukunft sein würden...

von älteren Spielen. Es gibt generell nur drei oder vier Spiele in der Welt, und jedes neue Spiel präsentiert diese Herausforderungen nur ein wenig anders. Bei Simulationen ändert sich vielleicht das Thema, es geht immer noch darum, Flugzeuge zu fliegen oder Autos zu steuern, bei Rollen- oder Strategiespielen hat man jedoch grundsätzlich das gleiche Spiel.

PCG: Haben Sie ein Geheimrezept, wie man gute Spiele macht?

Bill: Die Spiele von Software 2000 und Interactive Magic sind grundsätzlich folgendermaßen aufgebaut: man muß Entscheidungen aufgrund begrenzter Informationen fällen, man weiß nie alle Fakten. Dazu spielt die Zeit noch eine große Rolle. Man muß schnell handeln, da sich sonst die Begebenheiten ändern. Und nicht zuletzt sind die Entscheidungen von großer Wichtigkeit. Wenn man die Regel nimmt, daß wichtige Entscheidungen trotz fehlender Informationen schnell gefällt werden müssen, kann man daraus ein gutes Spiel machen!

PCG: Zu welchem Thema könnte man kein Spiel machen?

Bill: Viele Freunde baten mich, ein Space Shuttle-Game zu machen. Das geht aber nicht! Ich meine, man muß in einem Spiel einfach Entscheidungen fällen können. Wenn man diese getroffen hat, dann muß man sich gut fühlen, ob man nun ein Auto fährt oder eine Welt erforscht. All diese Spiele haben das gleiche Konzept, nur werden sie unterschiedlich gut präsentiert, und manche Spiele bieten mehr Tiefe.

PCG: Dann hat sich eigentlich das Grundprinzip der Spiele in den letzten Jahren nicht verändert.

Bill: Nein. Als wir mit Spielen angefangen haben, waren die Grafiken einfach furchtbar, doch die Vorstellung hat alle Grafiken ersetzt. Nun sind die Grafiken zwar wesentlich besser, doch man muß immer noch in das Spiel eintauchen. Die Drahtgittermodelle im ersten F15 Strike Eagle sahen nun nicht gerade wie Flugzeuge aus, doch wenn man wirklich daran glauben wollte, dann konnte man sich tatsächlich wie ein Pilot fühlen. Ich weiß nicht, ob es ein deutsches Äquivalent zu Walter Mittee gibt. Er hat einen normalen Beruf, aber den Rest seiner Zeit verbringt er in einer Traumwelt, wo er ein großer General, Präsident, König und toller Fußballspieler ist. Er kann das alles in seinen Gedanken tun, und genau das können Spiele auch ermöglichen.

PCG: Im Gegensatz zu früher lesen die Kids jedoch nicht mehr Bücher oder beschäftigen sich mit Spielen, die der Phantasie förderlich sind. Sie sehen fern oder spielen Games, die...

Bill: Vergleichen Sie niemals Fernsehen und Computerspiele, denn beim Fernsehen sieht man einfach nur stupide zu...

PCG: Viele neue CD-ROM-Spiele unterscheiden sich jedoch kaum mehr davon, man sieht nur noch zu und drückt ab und zu eine Taste.

Bill: Ich glaube nicht, daß diese Titel auf Dauer sehr erfolgreich sein werden, sie sind es im Augenblick nur aufgrund der interessanten Grafiken. Wenn man sie zweimal gesehen hat, interessieren sie nicht mehr. Es sind keine Spiele, es sind Erfahrungen. Meine Vorstellung vom perfekten Computerspiel ist, daß ich morgens in das Büro gehen kann, „Good morning, Hal" (Anm. d. Red.: Hal ist der Bordcomputer bei Stanley Kubricks 2001 - Odyssey im Weltraum) rufe, und er sagt „Good morning, Bill!" - es soll alles der Realität entsprechen. Ich will, daß Computerspiele lebendig sind. Ich will aber nicht, daß Computerspiele und Fernsehen verglichen werden.

PCG: Wie erklären Sie sich das Negativ-Image der Computerspiele?

Bill: Die Leute beschweren sich, daß man zu viele Spiele spielt. Ich denke aber, daß es einige Spiele gibt, die keinen sozialen Wert haben, wie beispielsweise Mortal Kombat, aber sie verkaufen sich. Solche Spiele wollen wir und Software 2000 nicht machen. Wir wollen, daß der Spieler einbezogen wird, daß er denken muß. In allen guten Computerspielen muß man denken, ein Puzzle lösen oder etwas aktivieren.

PCG: Sollten Spiele wie Mortal Kombat Ihrer Meinung nach verschwinden?

Bill: Nein, ich will, daß es diese Spiele gibt, denn jeder spricht über sie, und die Firmen investieren riesige Budgets, womit sie den Markt für alle Spiele größer machen. Ich will solche Spiele jedoch nicht entwickeln!

PCG: Und was ist mit den Videosequenzen?

Marc: Es gibt Spiele, die jedesmal eine neue Erfahrung bergen, wenn man sie spielt, wie beispielsweise Strategiespiele. Es gibt aber auch Spiele mit Videosequenzen wie bei Wing Commander 3, die man sich nur zweimal ansieht.

PCG: 3DO, PlayStation, Saturn und Ultra 64 wollen dem PC Marktanteile streitig machen. Wird es ihnen gelingen?

Bill: Derzeit haben diese Maschinen als Spielgeräte bestimmte Vorteile, doch wenn Windows 95 das kann, was versprochen wird, dann sind auch die PCs unnötige Dinge wie „AUTOEXEC.BAT" los.

PCG: Derzeit bezeichnet man Konsolen als Plug & Play-Maschinen, während viele Lästermäuler beim PC von „Plug & Pray" reden.

Bill: Da stimme ich überein, doch ich glaube, beim PC wird es immer einfacher und immer



Mit dem Hubschrauber ging`s vom Hamburger Flughafen aus Richtung Eutin, das ungefähr 100 km nördlich der Hansestadt liegt.

billiger werden. Irgendwann treffen sich die Preise von Konsolen und PCs - und der PC wird dann wesentlich stärker sein, da es immer neue Chips gibt. Es wird nächstes Jahr von Intel so schöne 3D-Render-Chips geben, die die Spielewelt revolutionieren werden. Ich habe die Benchmarks gesehen, und sie sind unglaublich!

PCG: Haben Sie nun eigentlich andere Pläne als Sie sie bei der Gründung von MicroProse hatten?

Bill: Ja, damals wollte ich mir einfach nur ein Auto leisten können. Als Sid Meier und ich unser erstes Spiel veröffentlichten, wußten wir nicht, daß es da draußen so einen großen Markt gibt. Sid und ich hatten schon immer große Visionen bezüglich der Computerspiele. Wir glaubten schon vor zehn Jahren, daß Online-Spiele die Zukunft sein würden, doch wir haben damit zu früh angefangen, und die Hardware war nicht weit genug. Aber wenn man sich jetzt vorstellt, daß Sie in Deutschland sitzen, ich bin in Florida, und dann spielen wir einfach so gegeneinander... Das ist die Zukunft!

PCG: Bei MicroProse kam es am Ende zu einigen Schwierigkeiten, was waren die Gründe dafür?

Bill: Die Probleme begannen, als ich mich von der Produktentwicklung entfernte. Das werde ich diesmal ändern. Ich will, daß jedes Produkt von Interactive Magic Spielspaß garantiert.

PCG: Was halten Sie von den aktuellen Spectrum Holobyte-Games?

Bill: Die Falcon-Spiele werden als Flugsimulationen verkauft, tatsächlich sind sie aber Adventures und keine fertigen Produkte. Die Kunden dürfen die Fehler herausfinden...

PCG: Bei welchem Produkt begannen denn die Probleme?

Bill: Ich glaube, das war gleich nach F14. Mit Rex Nebular und Darklands hatte ich mich nicht mehr beschäftigt. Da wir eine kreative Industrie sind, neigen machen. Wenn Sid drei Monate an einem Spiel gearbeitet hat, würden Sie in Anbetracht dessen laut schreiend das Weite suchen, aber man kann etwas spielen. Bei Interactive Magic haben wir 20 Spiele, die wir machen wollen, vielleicht brauchen wir dazu fünf Jahre, aber wir werden sie machen.



Die Kooperation zwischen Interactive Magic und Software 2000 wurde in Eutin unter Dach und Fach gebracht. Andreas Wardenga, Bill Stealey, Papa und Marc Wardenga nach den Verhandlungen (v.l.n.r.)

wir dazu, viel zu kreativ zu sein. Bei Darklands kam es zu solchen Schwierigkeiten, irgendwann werden die Spiele immer größer und undurchschaubarer, und man läßt die Programmierer immer weiter arbeiten, weil man sie mag. Allgemein muß man die Produzenten aber ganz genau kennen, um sich auf sie verlassen zu können. Als MicroProse expandierte, wurde es immer schwieriger, ein schlechtes Produkt einfach sterben zu lassen, weil ja schon so viel Geld drin steckte. Es wäre jedoch vernünftiger gewesen, sie einzustellen.

PCG: Was zeichnet Sid Meier aus?

Bill: Das Besondere an Sid Meier ist, daß er von seinen Spielen Prototypen macht, die man dann spielt, um festzustellen, ob sie überhaupt Spaß

PCG: Dafür braucht man jedoch Programmierer wie beispielsweise Geoff Crammond, der Spiele wie Stunt Car Racer oder Formula 1 Grand Prix entwickelte.

Bill: Geoff Crammond ist ein besonderer Mann, leider arbeitet er derzeit für MicroProse, aber ich spiele mit ihm Golf, und vielleicht wird er etwas für uns machen. Derzeit haben wir 15 Leute, und im September sollen es 30 sein. Wenn am 26. Juni die vertraglichen Beschränkungen mit MicroProse enden und ich wieder voll aktiv werden darf, werde ich ein wahres Einstellungsfest feiern.

PCG: Glauben Sie, daß die Leute IM-Spiele kaufen werden, nur weil Bill Stealey dahintersteht?

Bill: Nein, vielleicht werden die Leute sagen, Wild Bill ist zurück, und ich habe die Chance, die Produkte zu zeigen, jedoch müssen die Produkte auf ihren eigenen Füßen stehen. Zuerst kommen die Spiele und dann erst das Marketing! Die Leute fragen mich immer, was ich ohne Sid Meier tue, da er ja die ersten sechs, sieben Jahre die meisten Spiele gemacht hat. Er ist großartig, aber vier Jahre lang hat Sid nur Civilization entwickelt. Als Sid mein Partner war, hatte er größeren kommerziellen Druck, Produkte rauszubringen. Nun wird er gut bezahlt, ob er Produkte hat oder nicht. Sid hat immer, und das meine ich nicht negativ, an acht oder neun Spielen gearbeitet, an denen er das Interesse verliert, wenn er sie zu zwei Drittel fertiggestellt hat. An Civil War hat er lange gearbeitet, aber es wurde nie fertig. Das ist das Problem, wenn Leute berühmt werden.

PCG: Wie würden Sie Ihre derzeitige Konstitution beschreiben?

Bill: Ich bin hungrig nach Erfolg!

PCG: Wieder?

Bill: Immer noch!

PCG: Vielen Dank!



Als wir mit Spielen angefangen haben, waren die Grafiken einfach furchtbar, doch die Vorstellung hat alle Grafiken ersetzt.

Die total verrückte Rallye

Kein Brett vor dem Kopf

Die Würfel sind gefallen: Was in Form eines Brettspiels auch heute noch ganze Generationen um den Wohnzimmertisch versammelt, wird von Blue Byte auf die Windows-Plattform portiert. Bestückt mit Maus, Game-Pad und Joystick gehen junge und junggebliebene Spieler bei der total verrückten Rallye (DTVR) an den Start.



In einer Londoner Kneipe beginnt das Intro: Ein Zeitungsverleger ruft zur europaweiten Rallye auf.

Die Grundidee dieses Programms ist derart angestaubt, daß man sie bei renommierten Gesellschaftsspiel-Herstellern wie Ravensburger, Schmidt oder MB längst ausgemustert hat. Bestimmt kennen Sie auch eine dieser recht unterhaltsamen Varianten, bei denen mehrere Spieler versuchen, auf einer vereinfachten Deutschland-, Europa- oder Weltkarte möglichst schnell von A nach B zu kommen - inklusive Sightseeing-Tour und Lerneffekt.

Bei der Computerfassung erfolgt der Startschuß in London: Bis zu fünf Teilnehmer sollen sich gemäß der Vorstellung von Thomas Friedmann und seiner Crew bei Chips und Cola vor dem Monitor drängeln; fehlende Akteure werden auf Wunsch vom PC simuliert. Ausgerüstet mit Oldtimer oder Doppeldecker läßt man seine Figur anschließend etappenweise durch ganz Europa reisen. Wie weit man jeweils vorrücken darf (1 bis 6 Felder), legt eine Slotmaschine fest. Verschiedenfarbige Punkte be-



Unabhängig von der Auflösung bietet das Spiel zwei Zoom-Stufen.

deuten entweder einen Geldgewinn oder -verlust; eine gelbe Station signalisiert z. B., daß man eine Karte ziehen darf, die dann bei passender Gelegenheit gegen einen Mitspieler oder zum eigenen Wohl eingesetzt werden kann.

Erlaubtes Glücksspiel

Vor jeder Runde wird das nächste Ziel per Zufall ermittelt. Mit dem Cursor klickt man nun einfach auf die nächstgelegene Station, und das Vehikel rutscht automatisch auf dieses Feld. Plötzliche Ereignisse (Wolkenbrüche, Erdbeben, Schneestürme, Steinschlag etc.) zwingen einen des öfteren zur Wahl einer anderen Route oder gar zum Umkehren. Natürlich werden die Mitstreiter nichts unversucht lassen, um Sie vom rechten Weg abzubringen. Eine geschickt plazierte Ereigniskarte kann Sie beispielsweise unfreiwillig ins hinterste Katalonien beamen, auch wenn Sie schon kurz vor Stockholm standen. Diese schadenfreudige Kompo-

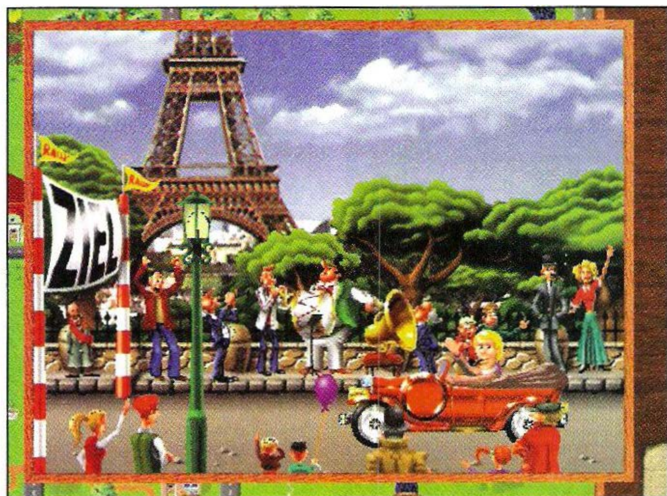




Die Slotmaschine ersetzt den Würfel; Inhaber spezieller Karten können auch einen Fünf-Walzen-Automaten rotieren lassen.



Auf der Europakarte erläutert der Spielleiter, wohin die Reise gehen soll.



... and the winner is: Beim Zieleinlauf wird der Etappensieger euphorisch gefeiert.

nente dürfte vor allem bei Kindern großen Anklang finden, weil sie den „Großen" ungestraft eins auswischen können. Auch Anleihen bei Monopoly konnte man sich nicht ganz verkneifen: In Städten kaufen Sie Grundstücke, Fabriken und Geschäfte, die im Lauf des Spiels eine ansehnliche Rendite dank regelmäßiger Mieteinnahmen abwerfen. Wer am Ende einer vorher festzulegenden Zahl von Runden das meiste Geld besitzt, geht nach der alles entscheidenden Master-Rallye Richtung Brüssel als Sieger hervor.



Dr. Drago verfolgt einzelne Spieler mit Auto, Boot oder Zeppelin und verübt kleine Attentate.

Familienduell

Ganz offensichtlich haben die Grafiker die Aufmachung des Spiels den gängigen Brettspielen angepaßt: Sympathische Charaktere, der obligatorische Bösewicht (Dr. Drago verfolgt hartnäckig einzelne Akteure und schikaniert sie) und viele niedliche Mini-Animationen auf dem liebevoll illustrierten Spielfeld begeistern jung und alt. Das Spiel läuft ausschließlich unter Windows ab Version 3.1 und macht exzessiven Gebrauch von der neuen Game-Engine WinG: Auflösungen von bis zu 1.024 x 768 Pixeln werden unterstützt. Hinzu kommen etliche WAV-Soundeffekte, -Musikstücke und Sprachausgabe; darüber hinaus sorgt die narrensichere Benutzeroberfläche dafür, daß sich selbst die Kleinsten an diesem kommunikationsfördernden Vergnügen für die ganze Familie beteiligen können. Auf Solospieler übt DTVR nur einen sehr kurzfristigen Reiz aus.

Petra Maueröder ■

Die witzigsten Ereigniskarten

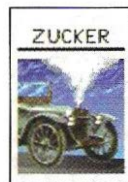
Maximal acht der 41 verschiedenen Karten darf jeder Spieler in seinem „Inventory" lagern - hier eine kleine Auswahl:



Setzt den Kontostand des Spielers auf Null



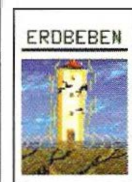
Wälzt die eigenen Schulden auf einen Konkurrenten ab



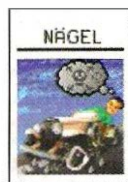
In den Fahrzeugtank eines Mitspielers wird Zucker geschüttet



Ein Rivale wird mit einem Schlafmittel ausgeschaltet



Die Umgebung eines Spielers wird von einem Erdbeben erschüttert



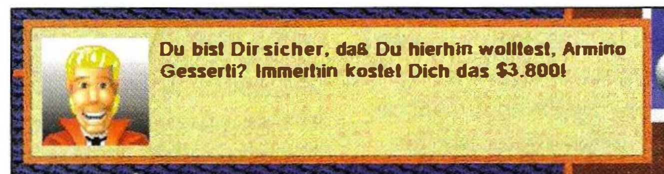
Plaziert einige Reißnägel auf der Straße



Fahrzeug hinter dem Spieler wird mit einem Riesenhandschuh demoliert



Mit dem Schneepflug wird die weiße Pracht auf der Straße entfernt



Jedes Feld hat eine andere Bedeutung - da lohnt sich schon mal der eine oder andere Umweg.

Statement



Das schenkt die Oma ihrem Enkel: Als Brettspiel-Ersatz für PC-bestückte Mehr-Generationen-Haushalte macht das Programm durchaus Sinn und auch Spaß. Allerdings kann ich mir nur schwer vorstellen, daß jemand ernsthaft seine Kumpels zu einem beschaulichen Spieleabend mit der total verrückten Rallye zusammentrommelt - zu diesem Zweck lädt man sich halt nach wie vor z. B. eine gute Sportsimulation ins RAM. Und wer sich nebenbei als Kilrathijäger verdingt oder am liebsten durch texture-gemappte Dungeans Amok läuft, wird sich wohl kaum für die schnuckelputzige Grafik begeistern können. Tatsache ist: Die Mülheimer bieten keine spielrelevanten Features, die nicht auch in einem herkömmlichen Gesellschaftsspiel zu finden wären. Mittelfristig droht dieser „Innovation" das gleiche Schicksal, das den Papp-Versionen nach der ersten Euphorie bevorsteht: Das Spiel staubt im Schrank vor sich hin, und nur an besonderen Festtagen erinnert man sich an dessen Unterhaltungswert.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 5 MB	General Midi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.1

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.11

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Brettspiel-Simulation

Grafik	84%
Sound	65%
Handling	85%
Spielspaß	74%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft

Hodj'n'Podj

Eintopf

Mit Hodj'n'Podj meldet sich Steve Meretzky (Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Planetfall) zurück. Diesmal mit der Umsetzung eines skurrilen Brettspiels.

Hodj'n'Podj besteht eigentlich aus zwei Spielen. Zunächst ist es ein Brettspiel für ein oder zwei Spieler, das ungefähr zwei Stunden Spielzeit in Anspruch nimmt. Wem das zu lange dauert, der kann auch eine kürzere Variante wählen. Dann ist es eine aus 19 Spielen, die einzeln ausgewählt und bis zum Umfallen durchgezockt werden können, bestehende Spielsammlung.

Rettung naht

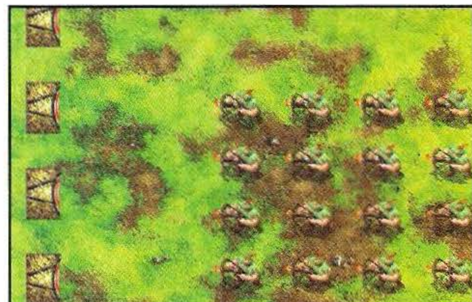
Sie übernehmen die Rolle des mutigen, wenn auch etwas vertrottelten Prinzen Hodj (oder Podj), dessen Aufgabe darin besteht, die lieblichen Prinzessinnen Mish und Mosh zu befreien, die von dem bösen Salma Gundi entführt wurden. Zur Erhöhung der Spannung müssen Sie dieses Ziel erreichen, bevor Zwillingsbruder Podj (oder Hodj) Ihnen zuvorkommt.

Das Spiel beginnt mit der Ansicht einer Karte des Königreichs Po-Porree. Der Computer bestimmt die Anzahl der Schritte, um die Sie sich vorwärtsbewegen können. Die einzelnen Gebäude auf der Karte repräsentieren die Minispiele - im Prinzip nicht viel mehr als Variationen bekannter Rätsel-, Karten- oder Geschicklichkeitsspiele wie Halma, Wortsuche, Poker, etc. Beim Erreichen einer bestimmten Punktzahl gibt es Hinweise auf den Aufenthaltsort von Mish und Mosh, die in der Anleitung abgelesen werden müssen, und Gegenstände, die zur späteren Befreiung der Prinzessinnen notwendig sind. Die so gesammelten Informationen werden in einem jederzeit abrufbaren Logbuch gesammelt. Einige Bildschirme enthalten versteckte Audio- oder Videodateien, die teilweise recht amüsant sind.

Markus Krichel ■



Ein Großteil der Grafiken sind eher auf ein jüngeres Zielpublikum zugeschnitten - auch wenn sich das Spiel an Erwachsene richtet.

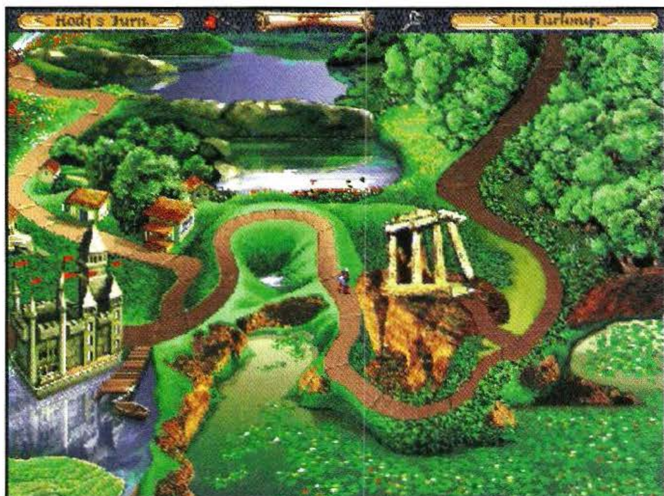


Geschicklichkeitsspiele gibt es bei Hodj'n'Podj en masse. Für gute Unterhaltung sorgen diese kleinen Spielchen allerdings nur mit einem weiteren menschlichen Mitspieler.





Die zahlreichen Zwischensequenzen wurden selbstverständlich mit Sprachausgabe versehen.



Auf dieser wunderschönen „Spiellandkarte" in SVGA-Darstellung lassen sich die einzelnen Episoden direkt anwählen.

Statement



Hodj'n'Podj verfügt über eine Unzahl an einstellbaren Schwierigkeitsgraden, die es auch jüngeren Spielern ermöglichen zu gewinnen. Im Zwei-Spieler-Modus macht dieses Produkt teilweise viel Spaß, beim Einzelspiel hingegen kommt leicht Langeweile auf. Daran ändern auch die zwar enthusiastisch dargebotenen, aber eher faden Kommentare des britischen Erzählers nicht viel.

SPECS & TECS

VGA	SVGA ●
● Tastatur	AdLib
● Maus	SoundBlaster ●
Joystick	Roland
HD 7 MB	General Midi
CD 400 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed, Windows 3.1

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.11

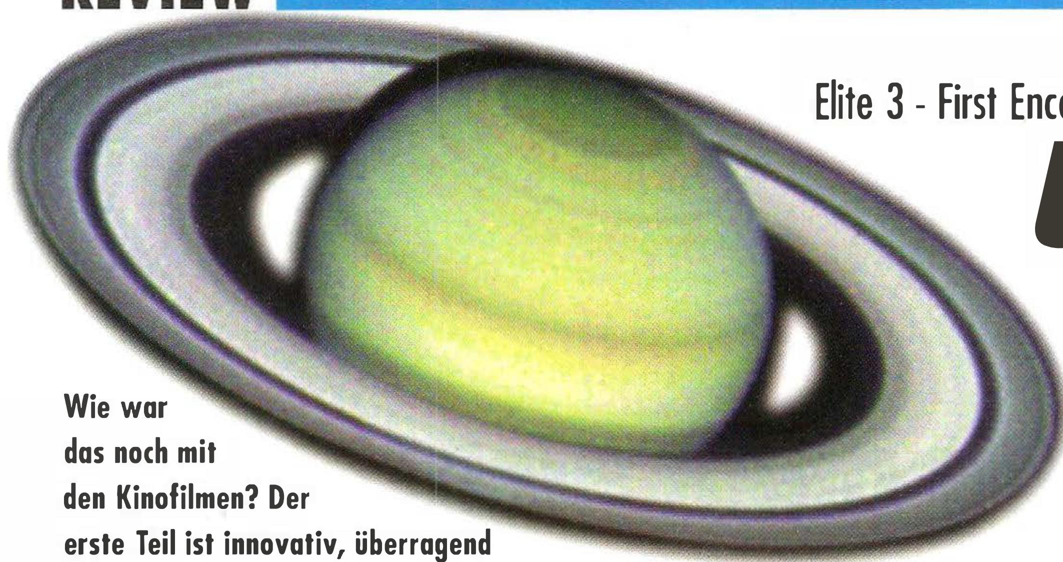
MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Denkspiel

Grafik	71%
Sound	69%
Handling	73%
Spielspaß	65%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

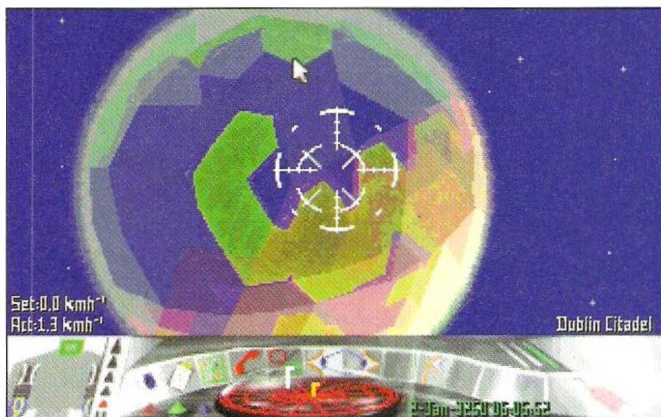


Elite 3 - First Encounters

Unen

Wie war das noch mit den Kinofilmen? Der erste Teil ist innovativ, überragend und kann gleich mehrere Male ins Kino locken. Der zweite Teil ist meistens nicht mehr als die konsequente Fortsetzung und füllt lediglich die Kassen der Produzenten. Beim dritten Teil stellt sich dann häufig die Sinnfrage...

Der erste Teil des Kultspiels Elite erschien 1984 auf einem heutzutage vollkommen bedeutungslosen und unbekannten Computersystem. Die einige Jahre später auf dem C64 erschienene Version des ersten Teils machte Elite auch in Deutschland bekannt. Ganze neun Jahre mußten Elite-Fans in aller Welt auf den oft angekündigten und immer wieder verschobenen zweiten Teil warten. Ende 1993 war es dann soweit: Elite 2 war für den PC erhältlich und erregte aufgrund der wenig aufwendigen Grafik kaum Aufmerksamkeit. Das soll sich jetzt mit dem dritten Teil ändern...



Die Grafik hat sich zum direkten Vorgänger sichtlich verbessert, erfüllt aber immer noch nicht den heutzutage üblichen Standard.

Gleiche Handlung

Die Handlung von Elite hat sich nicht sehr verändert. Immer noch befinden Sie sich mit einem billigen, kleinen Raumflitzer irgendwo in der Galaxis in einem kleinen Raumhafen. Sie sind natürlich vollkommen unbekannt und mit der Gefährlichkeitseinstufung „harmlos" auch noch weit von dem erhofften Elite-Status entfernt. Hier kommt die revolutionäre Idee von Elite ins Spiel. Ganz egal, ob Sie sich als Händler, Killer, Söldner, Kopfgeldjäger, Pirat, Weltraumbriefbote oder Bergbau-Tycoon durch das Leben schlagen wollen, Ihnen stehen alle Möglichkeiten offen.



Dieser freundliche Herr ist Ihr Fluglotse. Bei ihm beantragen Sie den Start von der Raumbasis, können aber auch diverse Gegenstände erwerben.

Auf den Planeten werden Missionen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad und variierender Entlohnung angeboten. Mit dem erwirtschafteten Geld lassen sich Waffen, Schilde, Rettungskapseln oder auch ganze Raumschiffe kaufen.

Ein großer Unterschied zu allen anderen Weltraumsimulationen stellt das Antriebssystem dar. Während sich in Wing Commander und Konsorten alle Raumschiffe wie Flugzeuge ohne Schwerkraft steuern lassen, wurden in Elite 3 die physikalischen Kräfte wirklichkeitsgetreu umgesetzt. In der Nähe von Planeten herrscht, je nach Planet, eine unterschiedlich starke Schwerkraft, und wenn Sie mit hoher Geschwindigkeit im Weltraum die Richtung ändern, dauert es ein paar tausend Kilometer, bis sich das Raumschiff auf den neuen Kurs eingependelt hat...

What's new?

Eigentlich hat sich nicht sehr viel zwischen dem zweiten und dritten Teil von Elite geändert. Die im zweiten Teil bemängelten Bonbonfarben sind etwas frischer geworden, Planeten, Raumschiffe und Gebäude wurden mit Texturen belegt. Darüber hinaus wurde die CD mit einigen netten, aber zum größten Teil eher mittelmäßigen Animationen und Videos gefüllt.



Noch dem Start muß man sich zunächst orientieren, meistens endet...



das aber in einer Explosion. Die Startsequenz ist höllisch schwer.

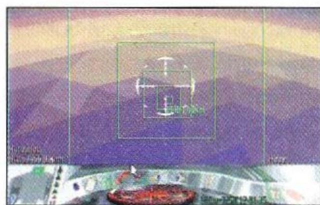
dliche Tiefen...

Im Gegensatz zum zweiten Teil wurde diesmal auch an Aliens gedacht, die man an den verschiedensten Stellen im Universum antreffen kann. Eine weitere Neuerung sind die fünf erhältlichen Magazine bzw. Zeitschriften, in denen Sie sich über aktuelle Nachrichten und Geschehnisse informieren können. Daß neue Raumschiffe und Ausrüstungsgegenstände dazugekommen sind, versteht sich wohl von selbst.

Fazit

Die Spielidee von First Encounters hat kaum an Faszination verloren: in einem riesigen Universum ohne vorgegebenes festes Ende nach Abenteuern zu suchen, macht auch nach Jahren noch Spaß. Die Grafik des Spiels hat sich seit dem zweiten Teil noch weiter verbessert, so daß man eigentlich diesmal von einer Bombenwertung ausgehen sollte. Doch irgendwie fehlt da etwas. Schön wäre es gewesen, wenn man den Commander aus Teil 2 samt Raumschiff und Geld hätte übernehmen können, oder wenn man zumindest den Schwierigkeitsgrad des Spieles heruntersetzen könnte, um am Anfang nicht alle 30 Sekunden das Zeitliche zu segnen. Da startet man nur einmal ohne Starterlaubnis oder bleibt ein paar Sekunden zu lange über einem Planeten stehen, und schon hat man wieder einmal die Polizei am Hals. Auf Dauer sehr demotivierend.

Lars Geiger ■



Die typische Vektorgrafik lockt heute niemand mehr an den Bildschirm.

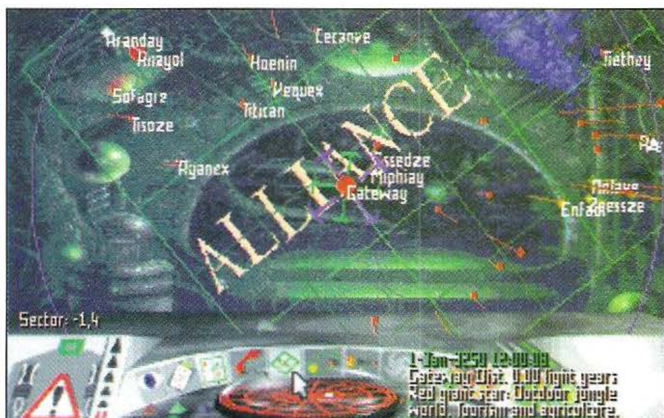


Anflug auf eine Raumbasis. Eine Autopiloteinheit ist hier sehr hilfreich.

Statement



Wenn Sie Elite 2 verschlungen haben und sowohl mit dem Schwierigkeitsgrad als auch der Steuerung keine Probleme hatten, ist der Nachfolger für Sie wahrscheinlich die Erfüllung. Ansonsten sollten Sie sich auf frustrierende erste Stunden einstellen, nach denen das Spiel mit hoher Wahrscheinlichkeit für lange Zeit im Schrank landen wird. Nur echte Fans sollten hier blind zugreifen.



Die Sternenkarte wurde optisch deutlich aufgepeppt, bietet aber keine neuen Optionen. Trotzdem ein riesiger Pluspunkt für 1st Encounters.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 590 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Simulation

Grafik	73%
Sound	60%
Handling	60%
Spielspaß	68%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ausreichend















Flight of the Amazon Queen

Bruchlandu

Sie sehnen sich nach einem dieser herrlich altmodischen Adventures mit Iconleiste und VGA-Grafik? Aber auf deutsche Sprachausgabe wollen Sie nicht verzichten? Na, dann stellen Sie schon mal das Rauchen ein und bringen Sie die Sitze in eine aufrechte Position - Flight of the Amazon Queen von Renegade ist im Anflug!

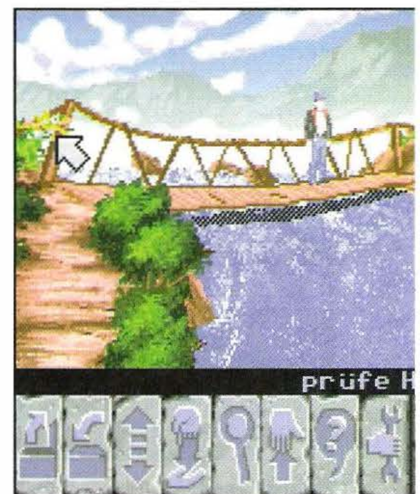
Zeit: 1949. Schauplatz: das Amazonas-Gebiet. Und mittendrin Joe King, ein irrsinnig tougher Junge, der als freischaffender Pilot zusammen mit Kumpel Sparky die Schauspielerin Faye Russell zu ihrem nächsten Drehort fliegen soll. Ein Blitzschlag zwingt ihn und die Besatzung zu einer Notlandung im brasilianischen Dschungel. Auf der Suche nach einem funktionierenden Telefon entdeckt er eine Lederhosenfabrik (!), die ein grausiges Geheimnis in sich birgt, eine Eingeborenensiedlung mit Bob, dem 24-Stunden-Krämer, und zwei Touristen auf der Suche nach rassigen Amazonen - die Story hat's also ganz schön in sich. Eine mausgesteuerte Benutzeroberfläche mit Inventory Bildchen und mehreren Icons sorgt für die angenehme Bedienung.

Kennenlern-Phase

Man braucht das Adventure nur eine halbe Stunde anzuspielen, um anschließend mindestens ein Dutzend Anleihen bei LucasArts-Spielen herunterbeten zu können. Schon die Anfangsszene sorgt für ein deftiges Déjà Vu-Erlebnis. Kostprobe gefällig? Da trifft ein verwegener Abenteurer in einem Theater auf seine ehemalige Angebetete, die er um einen kleinen Gefallen bittet. Wen überrascht es da, wenn sie antwortet: „... und das nach all dem, was du mir angetan hast?" - Indy und Sophia lassen grüßen. Die Qualität der Grafik liegt dabei so ziemlich genau zwischen optischen Tiefschlägen wie Die Sage von Nietoom und bewährter LucasArts-Kunst, wobei aktuelle Tendenzen (u. a. 3D-Studio-Renderings) konsequent ignoriert wurden. Gelegentlich eingestreute Cut-Scenes informieren Sie, was sich während Ihres Tuns an anderen Orten ereignet.



Eine Weinrebe stabilisiert die Hängebrücke und ermöglicht die gefahrlose Überquerung.





Auf dem Festland machen sich Faye und Joe auf die Socken, um Hilfe herbeizuholen.

ng



Im Eingeborenendorf hat Joe zunächst große Probleme, die seltsame Sprache der Ureinwohner zu verstehen.



Nur mit Perücke, Plastikbusen und einem geliehenen Kleid ausgerüstet, gelingt es Joe, sich an den Wachposten im Hotel vorbeizuschleichen.

Talking Heads

Thema Sprachausgabe: Wenn das mal kein Fehler war, die Synchronsprecher für die einzelnen Figuren per Los auszuwählen - wie sonst ist es zu erklären, daß man in der deutschen Version nahezu alle Rollen mit dem jeweils ungeeignetsten Nachwuchs-Plauderer besetzt hat? Die Vorstellung, die die jungen „Talente" hier abgeben, weckt jedenfalls unangenehme Erinnerungen an die eigene Schulzeit, als 30 mäßig motivierte Gören die klasseninterne Vorentscheidung zum städtischen Vorlesewettbewerb austrugen - welch ein Augenblick der Glückseligkeit, wenn mal eine Silbe betont wird! Wenigstens die Musik sorgt für gute Laune: Beschwingte Rhythmen verbreiten südamerikanisches Flair, wenngleich man die Ohrwurm-Tauglichkeit eines Monkey Island-Soundtracks vermißt.



Von Einsteigern für Einsteiger

An den Puzzles läßt sich ersehen, daß sich Flight of the Amazon vornehmlich an die Adventure-Neulinge wendet - ohne nennenswerte intellektuelle Herausforderungen kann man sich stundenlang voranklicken: Standard-Rätsel à la „Hm, ich habe zwei Bettlaken und vor mir gähnt der Abgrund einer Wäscherutsche - was mache ich als nächstes?" wechseln sich ab mit Kopfnüssen Marke „Tausche X gegen Y". Mit zunehmender Zahl der Schauplätze steigt allerdings das Niveau der Puzzles, die ab einem bestimmten Zeitpunkt gar die Guybrush Threepwood-Norm erreichen.

Petra Maueröder ■



Nach der Notlandung im Dschungel wird das Ausmaß der Katastrophe sichtbar: Das Flugzeug ist im Eimer, Faye Russell ist sauer und die Piranhas umkreisen den Unglücksort.



Nur mit Durchhaltevermögen und Überredungskunst läßt sich der Gorilla davon überzeugen, den Weg freizumachen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 219 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	65%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	64%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Renegade
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Statement



Was kann da noch großartig schiefgehen, wenn man sich als Programmierer an den LucasArts-Standards orientiert? Erschreckend viel - Flight of the Amazon Queen beweist einmal mehr, daß zwischen „Gut gemeint" und „Gut gemacht" ein himmelweiter Unterschied besteht: Animationen und Grafik auf dem Stand von 1993, mäßig übersetzte Dialoge ohne Saft und Kraft, null Gags, vorhersehbare Puzzles und die unprofessionellste deutsche Sprachausgabe seit langem lassen die Motivation dahinkränkeln. In jedem Pixel von Simon the Sorcerer oder Sam & Max steckt mehr Spielwitz als in den trüben Kulissen des Interactive Binary Illusions-Adventures. Schade, ich hatte mir davon wesentlich mehr erwartet.

Stardust

Staubig

Back to the roots! Immer mehr Spiele, die eingefleischten Spielefans altbekannt sind, kommen auf den Markt. Etwas aufgepeppt, versuchen sie, das Herz des Spielers neu zu erobern.

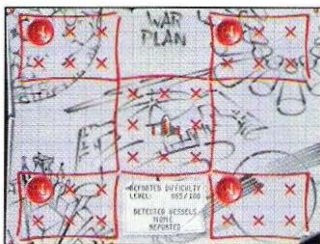
In der Musikbranche werden Oldies von Zeit zu Zeit aus einer angestaubten Schublade hervorgeholt und mit neuen Effekten versehen. So sollen sie nochmals für volle Kassen sorgen. Ein Beispiel dafür, daß manche Hersteller diese Vorgehensweise auf Computerspiele übertragen, ist Stardust. Die Ursprünge lassen sich klar bei Asteroids wiederfinden. Als Pilot eines Raumschiffs hat man die leidige Aufgabe, das Universum von Asteroiden und anderem Ungeziefer zu befreien. Das Spiel ist unterteilt in fünf Welten, die mit einem Warp-Tunnel verbunden sind. Eine Welt besteht wiederum aus sechs Sektoren. Beim Durchqueren der Asteroidenfelder in den insgesamt 30 Sektoren wird dem Spieler einiges abverlangt: sowohl Steuerung als auch die Programmierung der verschiedenen feindlichen Objekte erinnern an den Klassiker aus längst vergangenen Tagen. Bloß nicht Gas geben, heißt hier die Devise. Ist das Raumschiff erst einmal in voller Fahrt, so kann es nur schwer wieder gestoppt werden. Da hilft nur eines: das Raumschiff um 180° drehen und so Gegenschub erzeugen. Schwerelosigkeit hat eben seine Tücken! Hat man dies begriffen, ist der Schwierigkeitsgrad des Spieles nicht mehr allzu hoch anzusetzen.

Die Grafiken sind knapp überdurchschnittlich. Die Asteroiden und Aliens sehen ganz nett aus, jedoch ändert sich der Hintergrund nur beim Eintritt in eine neue Welt. Das ist einfach zu wenig. Abwechslung bringt nur der schier unendliche Warptunnel. Im krassen Gegensatz zu den eher langweiligen Grafiken steht der mitreißende Weltraum-Techno. Die treibenden Beats werden durch den Sound der eigenen Schüsse verstärkt, Spracheinlagen beim Aufsammeln von Bonuspunkten runden den positiven Soundeindruck ab.

Udo Jansohn ■



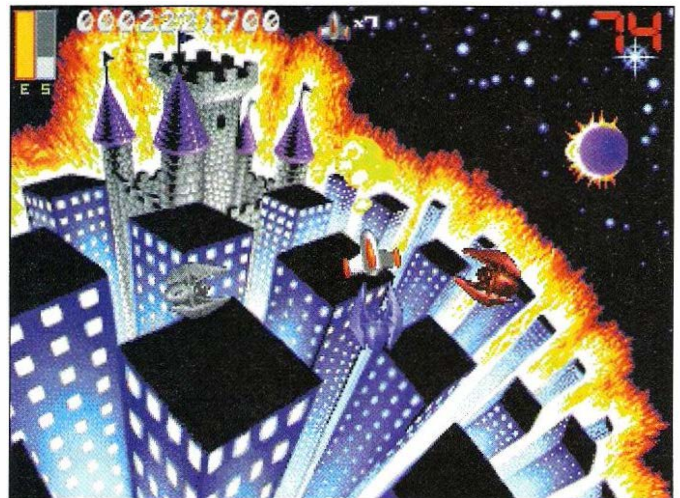
Das Raumschiff erinnert stark an die aus Star Wars bekannten X-Wings.



Alle Sektoren im Überlick. 30 Levels gilt es zu säubern.



Stardust verbindet Elemente aus allen bisher bekannten Weltraumactionspielen. Am naheliegendsten ist wohl ein Vergleich mit Asteroids.



Für die Gestaltung der Level hatten die Entwickler einige tolle Ideen, leider fielen diese der teilweise mangelhaften Umsetzung zum Opfer.



Die Zwischensequenzen sind ebenfalls sehr unspektakulär.

Statement



Sobald man sich mit der hakeligen Steuerung und der Gegnerlogik angefreundet hat, stellt Stardust keine große Herausforderung mehr dar. Wer sich einen Abend Zeit nimmt, kann im Handumdrehen das Universum vor dem Untergang bewahren. Für Veteranen zu leicht, für Einsteiger ganz passabel.

SPECS & TECS

	VGA	SVGA
	Tastatur	AdLib
	Maus	SoundBlaster
	Joystick	Roland
HD	3 MB	General Midi
CD	- MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM

MULTIPLAYER
keine Multi-Player-Option

RANKING

Weltraum-Action

Grafik	58%
Sound	74%
Handling	65%
Spielspaß	57%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Bloodhouse Oy
Preis	ca. DM 69,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Flamingo Tours

Touriste

Kaiko hat eines der letzten Themen ausgegraben, das noch nicht für eine Wirtschaftssimulation ausgelutscht worden ist: den Fremdenverkehr. Es fragt sich nur, ob ein ausgefallenes Thema auch zwangsläufig ein gutes Programm nach sich zieht.

Beim Thema Urlaub kommt einem alles mögliche in den Sinn: immer Sonne, immer happy, knackige braungebrannte Geschöpfe in knappen Bikinis, Cocktails am Strand schlürfen und all das, was man sonst nie macht. Doch wer kommt beim Gedanken an die schönsten Wochen des Jahres schon auf die Idee, daß man daraus ausgerechnet eine Wirtschaftssimulation basteln könnte?! Die Leute von Kaiko jedenfalls können anscheinend auch im Urlaub nur ans Programmieren denken und entschlossen sich, den Spieler in die Rolle eines Reiseveranstalters schlüpfen zu lassen.

Hawaii-Hemd

Schon beim Start von Flamingo Tours sollen Sie so richtig in Urlaubsstimmung kommen: knallbunte Bonbongrafik vor einem azurblauen Hintergrund, der wohl Assoziationen an den letzten Karibiktrip wecken soll, erwartet Sie. Dazu erklingt allemannisch schwerfälliger Synthesizer-Reggae mit kläglichen Steeldrum-Imitationen. So weit, so gut: das Ganze wirkt ja auf den ersten Blick ganz flippig.

Das sonnige Ferienambiente kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß man als Reiseveranstalter eine Menge lästigen organisatorischen Kram am Hals hat. So gilt es zunächst, ganz klein anzufangen und sich einen billigen Bus zuzulegen, mit dem man beliebte Reiseziele in der näheren Umgebung anfahren kann. Dann muß ein günstig gelegenes Reisebüro her, Hotels wollen gebucht werden und die Werbetrommel sollte man auch noch rühren. Schließlich will man den Mitbewerbern - bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten - immer ein Stück voraus sein.

Hat sich erstmal ein bißchen Kapital angesammelt, dürfen Sie die Sonnenhungrigen auch per Flugzeug oder Schiff in fernere Gefilde karren. Gewonnen haben Sie das Spiel, wenn Ihnen eine vorher festgelegte Zahl von zufriedenen Urlaubern aus ihren Ferienorten Postkarten geschickt hat.

Unaufhaltsamer Aufstieg

Nach einem gemächlichen Anfang mit einigen Rückschlägen (schon wieder hat ein Flieger seinen Geist aufgegeben!) geht es in Flamingo Tours auch im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade recht zügig voran - zu zügig! Man klickt sich immer wieder durch die gleichen Bildschirme und findet es schon nicht mehr spannend,

Auch im Mehrspieler-Modus gewinnt FT nicht viel an Reiz.

Digitalisierte Fotos von beliebten Urlaubszielen sollen dem antiquierten Spiel wohl einen Hauch von Progressivität verleihen.

nklasse



Eigentlich muß man nicht viel mehr tun, als die Auslastung der gebuchten Hotels im Auge behalten. Alles weitere erledigt sich fast von selbst.

seinen Kontostand wachsen zu sehen, denn es gibt kaum Überraschungen, die einen noch herausfordern könnten. Immerhin funktioniert dabei die Maussteuerung bis auf einige Aussetzer leidlich gut. Flamingo Tours ist zu einfach gestrickt, um komplexeren Spielen des Genres auch nur annähernd das Wasser zu reichen. Für blutige Sim-Anfänger stellt das Programm sicher eine gute Wahl dar, alle anderen sollten die Finger davon lassen.

Herbert Aichinger ■

Statement



Bei Flamingo Tours können die grauen Gehirnzellen Urlaub machen! Besonders viel Grips braucht man nämlich nicht, um in diesem Spiel auf einen grünen Zweig zu kommen. Auch grafisch und soundmäßig hinkt das Programm Konkurrenten wie Theme Park meilenweit hinterher. Nur absolute Genre-Neulinge werden hier für kurze Zeit ihren Spaß haben.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 4,5 MB	General Midi
CD 4,5 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	64%
Sound	62%
Handling	69%
Spielspaß	55%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Kaiko
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend



Burning Steel 3

Brandgefahr

Burning Steel geht im Mai in die dritte Runde: als Schauplatz für den vorerst letzten Teil hat SSI diesmal den Pazifik gewählt.



Hübsche Zwischensequenzen und -grafiken lockern das ansonsten triste Erscheinungsbild des Spiels auf.

Anfang 1994 fielen technische Schmankerl, wie beispielsweise lupenreine SVGA-Auflösung oder ohrenbetäubender Stereosound, bei Strategiespielen kaum ins Gewicht. Gerade diese Komponenten sind aber mittlerweile auch bei diesem Genre nicht mehr wegzudenken. SSI hat auf diesen Trend reagiert und Burning Steel 3 unter anderem ein schickes SVGA-Outfit verpaßt. Im Gegensatz zum direkten Vorgänger ist das Einsatzgebiet diesmal nicht nur auf den Guadalkanal beschränkt: in allen Krisengebieten des Pazifikfeldzuges können Schlachten nachgefochten werden. Außerdem wurden alle im Krieg eingesetzten Flugzeuge und Schiffe ins Spiel integriert - ob nun der Superträger Shinano oder der leichte Torpedokreuzer Oi der Japaner. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Oberbefehlshabers der japanischen oder amerikanischen Flotte und muß je nach Einstellung einen ganzen Feldzug oder nur eine einzelne Schlacht für sich entscheiden. Damit Sie bei größeren Gefechten aber nicht hoffnungslos überfordert werden, können Sie dem Computer Aufgaben zuweisen, die er dann allerdings leider mehr schlecht als recht erfüllt.

In puncto Optionsvielfalt kann Burning Steel 3 problemlos mit dem momentanen Referenzprogramm im Bereich der Seekriegsspiele, Harpoon 2, mithalten. Ob nun die Geschwindigkeit oder der Kurs eines einzelnen Schiffes be-



Auch der dritte Teil spricht hauptsächlich Taktiker an: auf diesem Screen wird die Flotte bewegt.



An Optionen mangelt es Burning Steel 3 auf keinen Fall. Zahlreiche Schalter und Knöpfe lassen sich auf dem Armaturenbrett aktivieren.

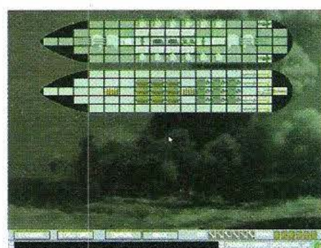
stimmt werden soll, die gesamte Kontrolle bleibt immer bei Ihnen.

Detaillierte Optionen

Dabei können Sie selbst festlegen, ob Sie die Verbände auf Flottenebene (immer einen ganzen Verband auf einmal) oder gar auf Schiffsebene (genau ein Schiff) steuern möchten. Die einzelnen Schiffe bestehen dabei aus mehreren Stationen, zwischen denen Sie im Ernstfall schnell hin- und herschalten müssen. Im Flugraum kann man sich zum Beispiel Kampfgeschwader von Flugzeugen zusammenstellen oder in der Feuerleitzentrale die Entfernung für die Geschosse manuell bestimmen.

Lars Geiger ■





Über das Gebiet und das Schiff lassen sich Informationen einholen.

Statement



Der wesentliche Unterschied zwischen den ersten beiden Teilen war die Veränderung der Benutzeroberfläche. Die konsequente Fortsetzung bringt jetzt auch noch ein Upgrade der eigentlichen Spielelemente. Eine große Anzahl von neuen Einsatzgebieten, ein Generator für Zufallsschlachten und ein komplexer Szenario-Editor geben dem Besitzer einer Vorgängerversion genügend Gründe, um auch noch einmal bei Teil 3 zuzuschlagen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 14MB	General Midi
CD 14MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	81%
Sound	68%
Handling	82%
Spielspaß	74%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

SUCHT

Tach Rainer!
Man hört in letzter Zeit immer wieder von Computersucht. Du schreibst, man soll diesen „Unfug" nicht so ernst nehmen, doch sowohl meine Mutter als auch meine Schwester meinen, daß ich, wenn ich so etwas ernsthaft aus der PC Games glaube, wohl schon selbst etwas süchtig wäre. Ich benutze meinen Computer recht oft, aber es gibt in meinem Bekanntenkreis einige, die ihn noch öfter benutzen, und zu denen wird auch nie gesagt, daß sie süchtig seien. Meine Schwester meint, Ihr würdet solche Probleme nur vertuschen, denn wenn die Computer so schlecht wären, würdet Ihr ja ziemlich viele Leser verlieren. Deshalb bezeichnete sie Euch schlicht als unseriös. Am nächsten Tag zeigte sie mir einen Artikel in einer bekannten Frauenzeitschrift, in der eine Mutter über ihren „total computersüchtigen" Sohn klagte. In der Antwort stand (Zitat): „....die Computersucht führt leider oft im Zusammenhang mit der Fernsehsucht zur Verarmung der Kreativität und der Phantasie... zur völligen Isolierung von der Außenwelt und zur Kontaktunfähigkeit...". Also, Hand aufs MegaHertz, was ist an diesem Blabla dran? Seid Ihr „unseriös" und wollt Ihr mit solchen Kommentaren (4/95 „Tiefschläge") nur die Leser davon abhalten, nicht nur noch Mensch-Ärgere-Dich-Nicht zu spielen? Wer lügt denn jetzt? Wenn keine Antwort kommt, sehe ich mich gezwungen, meinen Rechner aus dem Fenster zu werfen und gleich hinterherzuspringen.
Viele Grüße von: Blockwolf

Ehe Du zu werfen oder zu springen beginnst, solltest Du Dir erst einmal ein paar Gedanken machen. Warum sollten wir Probleme, sofern vorhanden, vertuschen? Weil wir nichts mehr verkaufen könnten, wenn sich der schädliche Einfluß des Computers herumspricht? Nett ausgedacht - doch leider an der Realität vorbei. Zigaretten und Alkohol (von illegalen Drogen wollen wir hier gar nicht sprechen) werden wie wild verkauft, obwohl eigentlich jeder weiß, daß es schädlich ist. Das wird aber verdrängt und die Glimmstengel werden trotzdem gekauft. Da helfen auch die Warnungen des Bundesgesundheitsministers auf jeder Packung nichts. Warum sollten wir also befürchten, daß ausgerechnet bei Computerspielen die Menschen vernünftiger reagieren? Auch wird für meinen Geschmack das Wort „Sucht" viel zu oberflächlich gebraucht. Sucht wird im Lexikon als krankhaftes Verlangen ausgelegt. Was soll denn krankhaft daran sein, wenn man sich ein paar schöne Stunden mit dem Rechner macht? Wo sind die körperlichen Nebenwirkungen, die jede Sucht begleiten? Auch Entziehungserscheinungen sind etwas ganz anderes als die Trauer eines Computerfreaks um seinen kaputten Rechner. Sucht führt meist ins soziale Abseits. Kann man vom Computer nicht behaupten. Eine Vorliebe - auch wenn sie ungewöhnlich stark ist, hat eigentlich nichts mit einer Sucht zu tun. Es klingt nur eben viel dramatischer. Werden auch Menschen süchtig, die den ganzen Tag mit dem Computer arbeiten müssen? Da wird die Behauptung doch ziemlich absurd. Also ist die Ursache, welche gern als „Sucht" bezeichnet wird, doch wohl eher im Unterhaltungswert des Computers zu suchen. Und damit stoßen wir auf eines der Grundprobleme der Menschheit - der Wunsch, der Realität zu entfliehen. Daran ist aber der Computer gänzlich unschuldig. Er erfüllt hier nur ein Bedürfnis - erzeugt es aber nicht. Die Ursachen sind sehr viel komplexer. Aber es ist ja so viel einfacher, nur dem bitterbösen Kinderverderber Computer den schwarzen Peter zuzuschieben. Natürlich verändert der Computer unser ganzes Leben (nicht nur unser Freizeitverhalten), was in den nächsten Jahren garantiert noch viel deutlicher zutage treten wird. Zudem ist der Computer auch eine relativ neue Erfindung. Und wenn es neu ist, reagieren viele Menschen eben mit Angst, die oft in Ablehnung geäußert wird. Von diesen Hiobsbotschaften in Frauenmagazinen und sonstigen Zeitschriften habe ich auch schon oft gelesen. Allerdings fast nur oberflächliche Panikmache und fast dieselben Scheinargumente, die schon bei der Einführung des Tonfilms herhalten mußten. „Führte zu Verarmung der Kreativität und Phantasie...Kontaktunfähigkeit... usw." Eigentlich wirken solche Schlagworte recht lächerlich, wenn man sich überlegt, welche geistigen Kapazitäten oft freigelegt werden, um ein Adventure zu lösen. Und von Kontaktunfähigkeit ist bei Computerfreaks, die sich unterhalten, Erfahrungen austauschen etc. auch nichts zu spüren. Natürlich behaupte ich nicht, hier die allerreinste Wahrheit und nichts als die Wahrheit zu verbreiten. Ich kann es nur nicht leiden, wenn Behauptungen einfach so in den Raum gestellt werden. Ob der Computer gefährlich ist, sollte jeder für sich entscheiden. Und ehe er laut schreit, sollte er sich erst informieren, was er eigentlich schreit - und vor allem warum! Angenommen, es gäbe dennoch Probleme mit dem Computer, dann sind die garantiert nicht im Gerät zu suchen. Ich nehme Rot-

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (6/95) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

wein, um damit dunkle Bratensoßen zu verfeinern und schütte mir nicht damit die Leber zu! Rede ich zuviel?

VERBOTE

Hallo Freunde von der PC Games!
Ich habe ein besonderes Anliegen. Mir geht es um die Bevormundung von erwachsenen, mündigen Bürgern. Bisher kannte ich dies nur aus DDR-Zeiten, wo uns ein Staat vorschrieb, was wir sehen durften. Deshalb bin ich erstaunt, wie mir, einem erwachsenen Menschen von 36 Jahren, eine Behörde vorschreibt, welche Computerspiele ich spielen darf. Gemeint ist das Verbot von „indiziertes Spiel" und „ebenfalls indiziertes Spiel". MK kann ich in vielen Spielhallen spielen und auch sonst kann ich überall Gewaltvideos und Pornos kaufen, wenn ich mindestens 18 bin. Wieso kann ich dann solche Spiele nicht kaufen? Bei einem Versender bestellte ich „indiziertes Spiel II" und erhielt zur Antwort, daß die Polizei sämtliche Kopien direkt beim Hersteller beschlagnahmt hat. Leben wir jetzt in einem Polizeistaat? Ich verstehe ja ein Verbot bei faschistischem Inhalt, aber dies hier? Jedes minderjährige Kind kann im Spätprogramm bei den „Privaten" viel gewalttätigere Szenen sehen als in diesen Spielen.

Mit besten Grüßen:
Michael Blechschmidt

So sehr ich Ihre Verärgerung verstehen kann, sollten Sie dennoch nicht Äpfel mit Birnen vergleichen. Die von Ihnen genannten Spiele sind indiziert - nicht verboten! Und das ist ein sehr großer Unterschied. Nach einer Indizierung darf dieses Spiel Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden, auch direkte oder indirekte Werbung dafür ist untersagt. Da Sie zweifellos volljährig sind, wird es Ihnen niemand verbieten, sich diese Spiele zu besorgen und zu benutzen. Einen kleinen Haken hat die Sache aber dennoch: Wenn ein Spiel indiziert wurde, nimmt es meist der Großhändler aus dem Programm, aus Angst, der Verkauf könnte böse ins Stocken kommen und er auf etlichen Exemplaren sitzenbleiben. Der Händler bestellt beim Großhändler. Dämmert Ihnen etwas? Natürlich könnten Sie diese Spiele kaufen - theoretisch. Praktisch rennt man sich die Sohlen ab. Über einen Versandhändler zu bestellen, klappt meist auch nicht, da es ja ohne weiteres möglich wäre, daß Ihr (sofern vorhanden) minderjähriger Sohn Ihren Ausweis kopiert, als Altersnachweis mitschickt und das Päckchen abfängt. Was in Videotheken klappt (indizierte Filme im Hinterzimmer zu verstecken), ist im Verkauf nicht so leicht möglich, obwohl ich Händler kenne, die solche Spiele in braunen Papiertüten versteckt an zweifelsfrei Erwachsene verkaufen und wahrlich nicht schlecht damit verdienen. Und natürlich kann man MK in den Spielhallen spielen, da man diese auch erst ab 18 Jahren betreten darf.

WERTVOLL

Hallo Rainer!
Ich lese die PC Games schon eine geraume Weile und bin eigentlich immer recht zufrieden damit. Allerdings fällt mir immer wieder auf, daß sich Eure Bewertungen oft recht erheblich von denen Eurer Konkurrenz unterscheiden. Es ist nicht so, daß ich Euch nicht vertrauen würde - es wundert mich nur. Kannst Du mir erklären, wie Ihr auf Eure Wertungen kommt und woher der Unterschied stammt?

Viele Grüße auch noch:
Tobias Werrek

Wenn ich in alberner Stimmung wäre, würde ich es wieder auf Oliver „der war's" Menne schieben. Aber eine ernste Frage soll eine ernste Antwort bekommen - auch wenn es schwerfällt. Das betreffende Spiel wurde in der Redaktion nicht nur vom Tester gespielt, sondern möglichst viele Redakteure werfen einen oder mehrere Blicke darauf. Dann wird das Game einem Vergleich mit ähnlichen Spielen, welche auch schon einmal bewertet wurden, unterzogen. Abschließend kommt die Wertungskonferenz. Wir setzen uns zusammen und beraten, welche Noten das Spiel bekommen soll und warum. Wie unsere Mitbewerber ihre Wertungen machen, entzieht sich leider meiner Kenntnis. Darum kann ich Dir auch nicht erklären, wie es zu Unterschieden kommen kann.

WERTVOLLER

Hi PC Games!
Zuerst einmal ein dickes, fettes Lob für Eure Zeitschrift (vor allem wegen der billigen CD). Aber jetzt zum Thema: Eure Bewertungen finde ich ziemlich gut, aber WC 3 bekam eine der höchsten Bewertungen überhaupt. Als ich das gelesen hatte, freute es mich sehr, daß ein Freund von mir sich WC 3 gekauft hatte (er besitzt einen 486DX2/66 8 MB). Als ich mir nun das Spiel ansah, stellte ich fest, daß das Laden einer Mission ätzend lange dauert, und sogar das Laden eines simplen Funkspruchs dauert 10 Sekunden! Daß bei diesen Ladezeiten der Spielspaß rapide fällt, ist ja wohl klar. Meine Empfehlung ist, daß solche Spiele auch auf einem normalen Rechner getestet werden.
Aber sonst könnt Ihr so weitermachen:

Henning

Wir würden eigentlich die Bezeichnung „preiswert" vorziehen, statt „billig", aber das nur am Rande. Nach wie vor stehen wir zu unserer Wertung für WC 3. Ein DX2/66 mit 8MB ist leider nur die Mindestanforderung, welche das Programm stellt. Empfohlen wird ein Pentium mit 16 MB. Dann sind auch die „ätzenden" Wartezeiten verschwunden. Ob nun solche Programme sinnvoll sind, wurde an dieser Stelle aber schon bis zum Abwinken durchgekaut. Und was ist für Dich ein „normaler" Rechner? Wir testen ein Programm mit der empfohlenen Konfiguration. Sonst müßten es wir auch noch für 386er bzw. 286er testen. Von den verschiedenen Speichermengen noch gar nicht zu reden.

DAS LETZTE

Hi Rainer!
Ich will mit dem Schleimen gar nicht erst anfangen (das ist ein Standardsatz bei gewöhnlichen Leserbriefen in der Amiga Games!). Ich finde, daß viel zu wenig Leserbriefe in der PC Games abgedruckt werden. Liegt das an Deiner Faulheit oder an den leitenden Redakteuren? In der AG werden bis zu fünf Seiten dafür geopfert, in der PC Games nur lächerliche zwei. Das ist nicht der einzige Kritikpunkt - auch die förmliche Anrede kann weggelassen werden. Bitte drucke diesen Leserbrief ab. Wir können ja wetten, daß Du ihn nicht abdruckst - um das Spiel „Underground Mine" und eine Pizza.

Viele Grüße von: Manuel B.

Willkommen in der wundervollen Welt des PCs. Da ich meinen Lebensunterhalt durch diese Tätigkeit verdiene, liegt es nicht an mir, wenn Du zuwenig Leserbriefseiten findest, sondern an Oliver „der war's" Menne (ich hab gehofft, daß ich diesen Satz heute noch verwenden kann!) und den verschiedenen Artikeln, die alle zwischen die Deckblätter dieses Magazins gepreßt werden müssen. Bei den Leserbriefen wird eigentlich jeder so angesprochen, wie er uns selbst anspricht. Die förmliche Anrede in den Artikeln wirst Du doch wohl verkraften können, oder? Übrigens hast Du hiermit Deine Wette verloren. Allerdings habe ich den Brief nur teilweise abgedruckt, also reicht es, wenn Du mir die Pizza zukommen läßt.

Coupon

Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle **Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 6/95

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus und schicken Sie diesen an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Wichtig! Dem Coupon müssen Sie unbedingt den **Aufkleber** der Coverdisk (wenn Sie die Coverdisk-Version gekauft haben) oder die **CD-ROM** (wenn Sie die CD-ROM-Version gekauft haben) beilegen, damit wir den Fehler überprüfen können.

COUPONS

PC GAMES COVERDISK 6/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

PC GAMES COVER-CD-ROM 6/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

DEMOSERVICE

1. Dungeon Master 2
Interplays langerwartetes Rollenspiel als voll spielbare Demoversion!

2. Dime City
Grafisch aufwendige Gangster-Simulation mit Witz, von Starbyte.

3. Lode Runner
Der Klassiker unter den Puzzle/Plattform-Spielen. Voll spielbare Demoversion!

Absender:

Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ☐	Dungeon Master 2	2 Disks	(DM 6,50)
2. ☐	Dime City	2 Disks	(DM 6,50)
3. ☐	Loderunner	1 Disk	(DM 4,-)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

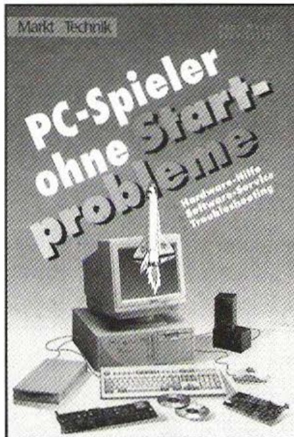
☐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von m. Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
☐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmeg.)
☐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH
PC-Demo/Sharewareservice
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Achtung: Für **Bestellungen aus Österreich** gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8174439

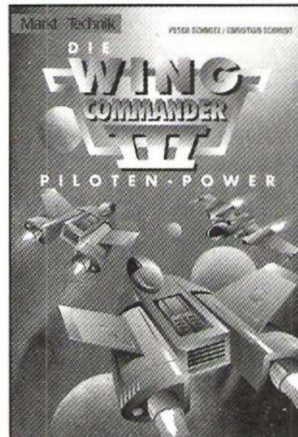


PC-Spieler ohne Startprobleme

Wer noch keine Probleme mit einem Spielstart hatte, dürfte wohl nur Solitär und WinMine auf seinem Rechner installiert haben. Genau diesem Problem widmen sich René Meyer und Sven Letzel, wobei sie sämtliche Problemkandidaten vom Booten bis hin zu verschiedenen Betriebssystemen unter die Lupe nehmen. Den größten Teil nehmen dabei logischerweise Erläuterungen zu den PIF- und Konfigurationsdateien ein, die ausführlich und sehr gut verständlich ausfielen. Auf den restlichen Seiten werden die elementaren Dinge des Alltags erklärt, wie etwa Chipsätze, DMAs und IRQs - diese Bereiche werden etwas knapp beschrieben - und verschiedene Software-Fehlerquellen. Hier kann natürlich nicht auf jedes einzelne Spiel eingegangen werden und daher ist dieser Abschnitt recht allgemein gehalten. Eine ausführliche Adressenliste rundet das wertvolle Buch ab.

Harald Wagner ■

René Meyer
Sven Letzel
PC-Spieler ohne Startprobleme
Markt&Technik
249 Seiten / DM 24,80
ISBN 3-87791-710-0

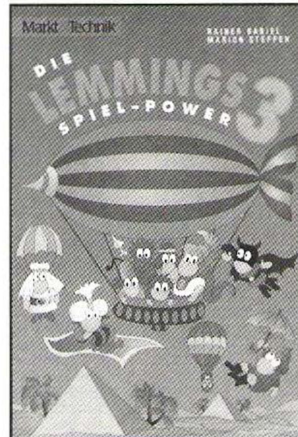


Die Wing Commander III Piloten-Power

Hinter diesem ausgesprochen albernen Titel verbirgt sich ein grafisch gut aufgepepptes Handbuch, das sich vor allem durch die großen, vierfarbigen Screenshots von dem Originalhandbuch unterscheidet. Auf sage und schreibe 70 Seiten werden Raumschiffe, Waffen, Personen etc. in großen Bildern und kurzen Worten beschrieben - ob es sich hier um einen Gewinn für Wing Commander-Piloten handelt, ist wohl fraglich.
Auch die mehr als 60 Seiten Missionsbeschreibungen haben ähnliche Qualität - echte Tips finden sich hier nur in den kurzen „Anmerkungen", die zu einigen Missionen geschrieben wurden. Lediglich auf 15 Seiten werden Taktiken beschrieben, die mit durchaus neuen Informationen gespickt sind - hiervon hätte man sich weitaus mehr gewünscht. So bleibt ein Buch, das inhaltlich weitgehend dem Handbuch ähnelt und darüber hinaus nur schöne Bilder und wenig Information bietet.

Harald Wagner ■

Peter Schmitz
Christian Schmidt
Die Wing Commander III Piloten-Power
Markt&Technik
170 Seiten / DM 24,80
ISBN 3-87791-709-7



Die Lemmings 3 Spiel-Power

Obwohl der Titel dem der Wing Commander Piloten-Power ähnelt, finden sich in diesem Buch sehr wohl wertvolle Tips für jeden Spieler der Lemmings. Jeder einzelne Level wird ausführlich beschrieben und ein Lösungsweg gezeigt, der sehr viele der kleinen Tierchen unbeschadet ans Ziel kommen läßt. Dabei wurden keineswegs Seiten geschunden, die meisten Beschreibungen fielen äußerst knapp und präzise aus - einige ziehen sich dennoch über mehrere Seiten hin. Für knappe DM 20,- ist dieses Buch eine wertvolle Hilfe für Spieler, die bei einem bestimmten Level hängengeblieben sind und so niemals ans Ende gelangen, mit diesem Buch klappt es bestimmt. Nur als Schlafzimmerlektüre ist das Buch nicht zu empfehlen, dazu ähnelt es zu sehr einer technischen Gebrauchsanweisung.

Harald Wagner ■

Rainer Babiel
Marion Steffen
Die Lemmings 3
Spiel-Power
Markt und Technik
127 Seiten / DM 19,80
ISBN 3-87791-726-7



Corel Draw! 4 Tips und Tricks

Bei den Computersystemen eines großen deutschen Hardwarehauses ist CorelDraw! gleich mit dabei - dennoch haftet diesem Programm der Ruf des komplizierten Profiwerkzeuges an. Das dem nicht unbedingt so ist, versucht Michael Horsch zu zeigen. Auf 200 Seiten beschreibt er die Grundlagen der Vektorzeichnung, das Arbeiten mit mehreren Ebenen, das Verwenden von Texturen und vieles mehr. Besonders die aufwendigen Arbeiten, wie etwa das Erstellen eigener Schriftarten oder das Kombinieren verschiedener Objekte beschreibt Harsch sehr strukturiert und allgemein verständlich. Leider treten die anderen Teile des Programmpakets etwas in den Hintergrund, CorelTrace, -Show und Mosaic werden auf sehr wenigen Seiten abgehandelt. Ansonsten sind die Corel Draw! 4 Tips und Tricks ein recht gut gelungener Einstieg in die Arbeit mit CorelDraw!, als Handbuch für Fortgeschrittene ist das Buch allerdings nicht gedacht.

Harald Wagner ■

Michael Horsch
Corel Draw! 4
Tips und Tricks
200 Seiten
DM 16,90
ISBN 3-548-41021-9

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567, 3006 (Oliver Menne)
100335, 1252 (Thomas Borovskis)
100546, 3040 (Harald Wagner)

PC Games Mailbox
Sammelnummer: (09 11) 20 99 11

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Spielehotline
Montag bis Freitag,
13 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 62

Leserservice
Montag bis Freitag,
12 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 63

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter
Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter
Christian Müller

Leitende Redakteure (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion
Roland Gerhardt

Textkorrektur
Herbert Aichinger, Christoph Kujawa

Redaktion Deutschland
Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra Maueröder, Christian Bigge, Hans Ippisch

Redaktion USA
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter
Christian Späthe, Richard Vogler, Lars Geiger, Udo Johnson

Layout
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Patrick Hodge, Gisela Träger, Bettina Kaim, Hans Strobel

Titelgestaltung
Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Games
Amazing Studios

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat
Telefon: (09 11) 9 68 32 19

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47, 47058 Duisburg
Telefon: (02 03) 3 05 11 11
Fax: (02 03) 3 05 11 34

Anzeigendisposition
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 32
Fax: (09 11) 6 42 63 34

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6, gültig ab Mai 1995

Abonnement
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 99,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Verkaufte Auflage
I. Quartal 1995
176.884 Exemplare

Inserentenverzeichnis

ACE Roos . . . 131
Althoff . . . 135
Artic Soft . . . 55
Astat Media . . . 115, 127, 129
Bachler . . . 58
Bath Beach . . . 145
Bischoff & Partner . . . 135
Bit Brothers . . . 87
Bomico . . . 2
Brinkmann . . . 15
Call & Play . . . 61
Codemasters . . . 117
Computec Verlag . . . 35, 43, 45, 94, 95, 143
CPS Hamburg . . . 113
CPS Heidack . . . 83
Cybersoft . . . 91
Dataflash . . . 147
Dynamic Soft . . . 97
Electronic Arts . . . 52, 53
Gateway 2000 . . 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110
Groß Elektronik . . . 99
Grothe . . . 99
Infogrames . . . 17, 39
Jöllenbeck . . . 18
Joysoft . . . 21
Media Point . . . 101
Micro Fun . . . 29
MicroProse . . . 27
Mystic Games . . . 25
Nordsee Games . . . 87
Okay Soft . . . 11
Romware . . . 121
SBS . . . 135
Soft & Sound Entertainment . . . 35
Software Corner . . . 65
Software Schneider . . . 41
Topshare . . . 57
Tsunami . . . 11
UBI-Soft . . . 51
UPtoDATAE . . . 9
Verko Soft . . . 99
Versand 99 . . . 63
Virgin . . . 148
Voß CD-ROMance . . . 19
Weco . . . 31
Wial . . . 125
Zur 48 . . . 47

PC Games Disc & Mag



DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 6/95

PLAYERS GUIDE

Big Red Adventure
Seite 364-365

Nascar Racing
Seite 354-357

Menzoberranzan
Seite 366-367

Die Scheibenwelt
Seite 358-361

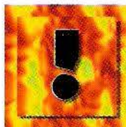
Kurztips
Seite 368

- Righteous Fire
- Ramses
- Transport Tycoon
- Inferno
- Battle Isle 2
- Bundesliga Manager Hattrick
- FIFA Soccer

Super Street Fighter 3
Seite 362-363

NASCAR

OPTIMALE WAGENEINSTELLUNGEN, TIPS ZUR FAHRWEISE



Die Rekord-Einstellungen bewirken am Anfang, daß der Wagen meist stark übersteuert. Erst wenn die Reifen warm geworden sind und über längere Zeit eine höhere Geschwindigkeit gefahren wird, verhält sich der Wagen entsprechend ruhig und die vorgenommenen Modifikationen wirken sich positiv auf die Rundenzeit aus. Für die Qualifizierungsfahrt sollte man also mehr Rear-Wing oder Cross-Weight geben sowie den Druck in den Reifen erhöhen, da diese sich in den beiden Qualifikationsrunden nicht aufwärmen werden. Für Rekordjagden sollte man die Einstellung Preseason-Testing wählen und ca. drei bis fünf Gallonen Sprit in den Tank füllen, um gut über die Runden zu kommen und gleichzeitig nicht überladen zu sein.

Atlanta:



Tuneteil	Rekordfahrt	Rennen
Tyres:	RF 50psi RR 51psi LR 51psi LF 46psi Stagger -1.500“	RF 50psi RR 51psi LR 51psi LF 46psi Stagger -1.500“
Spoiler:	Front 3.5“ Heck 40°	Front 3.5“ Heck 40°
Camber:	RF -2.90° LF +0.70°	RF -2.90° LF +0.50°
Weights:	Left 1900lbs Rear 1900lbs Cross -65lbs	Left 1900lbs Rear 1900lbs Cross -30lbs
Shocks:	RF30% RR 30% LR 50% LF50%	RF30% RR30% LR50% LF 50%
Wheel Lock:	6°	6°
Gears:	9.80/6.00/430 -3.70	9.80/6.00/430 -3.70



Anfangs kämpft man mit der starken Übersteuerung des Wagens. Fährt man dann aber mit höherer Geschwindigkeit und die Reifen sind warm, hält der Wagen sehr genau die Spur! Beim Anfahren der Kurven in der ersten Runde sollte man sich in die Kurven rollen lassen und erst ab 170 mph wieder beschleunigen. Hingegen ist es in Runde 2 aufgrund des Windes empfehlenswert, vor dem Anfahren der Kurve ein wenig zu bremsen, um nicht ins Schleudern zu kommen. Mit diesen Einstellungen und ein wenig Übung sollten Rekordzeiten um die 182 mph möglich werden!

Bristol



Tuneteil	Rekordfahrt	Rennen
Tyres:	RF 48psi RR 50psi LR 50psi LF 47psi Stagger -1.500	RF 48psi RR 50psi LR 50psi LF 47psi Stagger -1.500
Spoiler:	Front 3.5° Heck 40°	Front 3.5° Heck 40°
Camber:	RF -2.70° LF + 2.20°	RF -2.70° LF + 2.20°
Weights:	Left 1900lbs Rear 1800lbs Cross 0lbs	Left 1900lbs Rear 1750lbs Cross +50lbs
Shocks:	RF20% RR 30% LR50% LF50%	RF20% RR 30% LR 50% LF50%
Wheel Lock:	8°	8°
Gears:	9.80/7.00/5.80/5.10	9.80/7.00/5.70/4.90



Grundsätzlich sollte man die helle Bahn nicht verlassen, da der Wagen durch den Knick in der Fahrspur gerne ausbricht. Bevor man die Kurven anfährt, sollte die Geschwindigkeit auf ca. 130 mph gedrosselt werden. Dann läßt man sich rollen und gibt ab 115 mph wieder voll Gas! Falls die Geschwindigkeit des Autos einmal unter 115 mph fallen sollte, so verzichtet man kurzzeitig auf jegliche Lenkaktionen. Der Wagen sollte jetzt nicht mehr abdriften, und ein weiterer Tempoverlust kann vermieden werden. Mit den Tips sollte man, ein wenig Geschick vorausgesetzt, mit durchschnittlich 130 mph in die Rekordliste kommen!

Darlington:



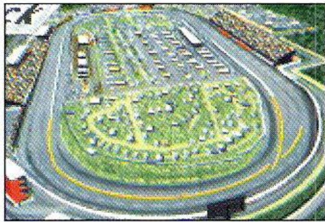
Tuneteil	Rekordfahrt	Rennen
Tyres:	RF 49psi RR 51psi LR 50psi LF 50psi	RF 49psi RR 51psi LR 50psi LF 50psi
Spoiler:	Front 3.5° Rear 40°	Front 3.5° 45°
Camber:	RF -2.50° LF +0.30°	RF -2.50° LF +0.30°
Weights:	Left 1900lbs Rear 1900lbs Cross -551lbs	Left 1900lbs Rear 1900lbs Cross -25lbs



NASCAR

OPTIMALE WAGENEINSTELLUNGEN, TIPS ZUR FAHRWEISE

Shocks:	RF 30% RR30% LR 50% LF 50%	RF 30% RR 30% LR 50% LF 50%
Wheel Lock:	8°	8°
Gears:	9.80/6.00/4.40/4.00	



Auch hier kämpft man am Anfang mit einer starken Übersteuerung. Auf dieser Strecke sollte - nachdem eine Kurve fast durchfahren ist - nur vorsichtig gelenkt werden, sonst läuft man Gefahr, gegen die Seitenbegrenzung zu prallen. In der ersten Kurve (rotes Gebäude) muß der Wagen auf ca. 160 mph abgebremst werden. Dann läßt man sich rollen, um bei ungefähr 145 mph wieder Geschwindigkeit zuzulegen. In die zweite Kurve läßt man sich einfach hineinrollen und gibt bei 160 mph wieder mit viel Gefühl Gas, denn das Kurvenende hat es in sich! Die hier liegende, hinterhältig eingebaute Bodenwelle läßt das Heck des Autos wegrutschen, so daß die Kurve nicht wie üblich voll ausgefahren werden kann. Das heißt, man läßt sich nicht ganz bis an die Bande heraustragen, sondern schließt die Kurve schon ein wenig früher ab! Mit dieser Einstellungen sind Rekordzeiten um die 167 mph keine Seltenheit mehr!

Louden:



Tuneteil	Rekordfahrt	Rennen
Tyres:	RF 53psi RR 56psi LR 60psi LF 60psi Stagger -1.500“	RF 53psi RR 56psi LR 60psi LF 60psi Stagger -1.500“
Spoiler:	Front 3.5“ Heck 60°	Front 3.5“ Heck 60°
Camber:	RF -2.40° LF -0.50°	RF -2.40° LF -0.50°
Weight Jack:	Left 1900lbs Rear 1900lbs Cross 0lbs	Left 1900lbs Rear 1900lbs Cross 0lbs
Shocks:	RF30% RR 40% LR60% LF 60%	RF 30% RR 40% LR60% LF 60%
Wheel Lock:	9°	9°
Gears:	9.80/6.50/5.40/4.70	9.80/6.50/5.40/4.70

Diese Strecke ist eine der schwierigsten, da der optimale Bremszeitpunkt für die beiden Kurven sehr exakt abgepaßt werden muß. So sollte man beispielsweise niemals erst bremsen und dann das Lenkrad voll einschlagen (Lastwechsel!),



sondern auf der Bremse stehend einlenken und erst in der Kurve von der Bremse gehen! Diesmal gibt es drei verschiedene Möglichkeiten, die Kurven zu fahren:

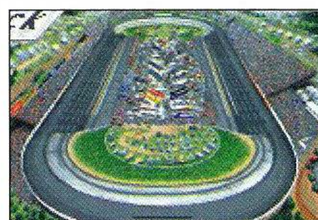
1. Die Geschwindigkeit auf 110 mph reduzieren, dann in die Kurve rollen lassen, Tempo 100 halten und beim Verlassen der Kurve vorsichtig beschleunigen.
2. Man fährt „eine Ecke in die Kurve“. Das heißt, der Wagen wird etwas später abgebremst, dann läßt man ihn von der Ideallinie nach außen rutschen und beschleunigt ab 95 mph wieder mit Vollgas. Der Vorteil dieser Methode besteht darin, eine höhere Geschwindigkeit auf der Geraden zu bekommen, die jedoch eine langsamere Kurvendurchfahrt zur Folge hat.
3. Bei der dritten Möglichkeit, die sich übrigens als schnellste erwiesen hat, fährt man noch länger mit Höchstgeschwindigkeit in die Kurve, bremst kurz ab und schlittert mit über 100 mph in die Fahrbahnbegrenzung. Nach ein paar Anläufen sollte diese Aktion so beherrscht werden, daß sich das Fahrzeug nicht mehr dreht.

Spielt man mit diesen obengenannten Einstellungen, und hat schon einen gewissen Trainingsstand, sollten Rekordzeiten um die 128 mph schaffbar sein!

Martinsville:



Tuneteil	Rekordfahrt	Rennen
Tyres:	RF 49psi RR 51psi LR 50psi LF 49psi Stagger -1.500“	RF 49psi RR 51psi LR 50psi LF 49psi Stagger -1.500“
Spoilers:	Front 3.5“ Rear60°	Front 3.5“ Rear60°
Camber:	RF -2.60° LF -0.50°	RF -2.50° LF -0.50°
Weights:	Left 1900lbs Rear 1900lbs Cross -50lbs	Left 1900lbs Rear 1900lbs Cross -50lbs
Shocks:	RF 20% RR 0% LR 10% LF 50%	RF 20% RR 0% LR 10% LF 50%
Wheel Lock:	10°	10°
Gears:	10.80/8.50/6.90/6.10	10.80/8.50/6.90/6.10



Bevor man auf den hellen Fahrbahnabschnitt kommt, sollte man auf ca. 90-100 mph abbremsen. Dann den Wagen rollen lassen oder weiter abbremsen, das hängt von der Eingangsgeschwindigkeit ab. Wenn die Ideallinie wieder erreicht wird, kann

NASCAR

OPTIMALE WAGENEINSTELLUNGEN, TIPS ZUR FAHRWEISE

man ab Tempo 65 wieder voll beschleunigen. Möglichst vermeiden sollte man das Auffahren mit dem linken Vorderrad auf den Rasen. Der hier eintretende Tempoverlust ist kaum wieder wettzumachen. Mit diesen Einstellungen und ein wenig Übung sollten Rekordzeiten um die 97 mph möglich werden!

Michigan:



Tuneteil	Rekordfahrt	Rennen
Tyres:	RF 49psi RR 51psi LR 51psi LF 47psi Stagger -1.500"	RF49psi RR 51psi LR 51psi LF 47psi
Spoiler:	Front 3.5" Rear40°	Front 3.5" Rear40°
Camber:	RF -2.40° LF +0.20°	RF -2.40° LF +0.20°
Weights:	Left 1900lbs Rear 1900lbs Cross -65lbs	Left 1900lbs Left 1900lbs Cross -30lbs
Shocks:	RF 30% RR 30% LR 50% LF 50%	RF 30% RR 30% LR 50% LF 50%
WheelLock:	6°	6°
Gears:	9.80/6.00/4.30/3.70	9.80/6.00/4.30/3.70

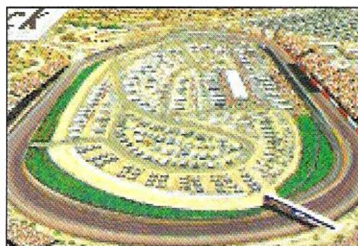


Bei der ersten Kurve dieser Strecke sollte man sich genau auf der Ideallinie befinden und darauf achten, das Lenkrad nicht zu stark einzuschlagen. Rutscht man langsam nach außen, so ist dies durch einen kleinen Bremser zu korrigieren. Wenn der Tacho noch ca. 155 mph anzeigt und man sich noch auf der Ideallinie befindet, kann man voll beschleunigen. Am Kurvenende ist eine Geschwindigkeit von etwas mehr als 170 mph nicht schlecht.
In Kurve 2 sollte man, auf den bereits vorhandenen Reifenspuren bremsend, schnell hineinfahren. Hier ist wieder zu beachten, daß nicht vor der Kurve gebremst und gleich eingeschlagen werden darf, da sonst ein Lastwechsel eintritt, der das Auto ins Schleudern bringt. Im Kurvenscheitelpunkt ist ein Tempo von 155 mph optimal, dann mit Vollgas aus der Kurve heraus.
Die Start- und Zielgerade ist eigentlich eine langgezogene Krümmung der Fahrbahn. Mit wirklich vorsichtigen Lenkbewegungen, die Reifen sollten nicht quietschen, ist hier eine Geschwindigkeit von lockeren 190 mph zu erreichen.
Trotz dieser manchmal nicht einfachen Strecke, die so manche Tücke in sich birgt haben wir schon eine Durchschnittsgeschwindigkeit von ca. 180 mph geschafft!

Phoenix:



Tuneteil	Rekordfahrt	Rennen
Tyres:	RF 52psi RR 56psi LR 59psi LF 60psi Stagger -1.500"	RF 52psi RR 56psi LR 59psi LF 60psi Stagger -1.500"
Spoiler:	Front 3.5" Rear60°	Front 3.5" Rear60°
Camber:	RF -2.50° LF -0.50°	RF -2.50° LF -0.50°
Weights:	Left 1900lbs Rear 1900lbs Cross 0lbs	Left 1900lbs Rear 1900lbs Cross 0lbs
Shocks:	RF 20% RR40% LR 60% LF60%	RF 20% RR40% LR 60% LF60%
Wheel Lock:	9°	9°
Gears:	9.80/6.00/5.30/4.70	9.80/6.00/5.30/4.70



Vor der ersten Kurve (Hochhaus) muß kräftig abgebremst werden. Wie in Louden ist hier genau der richtige Zeitpunkt zum Bremsen abzupassen. Optimal sind ca. 90-95 mph im Kurvenscheitelpunkt. Die Kurve wird an ihrem Ende breiter, so daß ein gutes Herausbeschleunigen möglich wird.
Die zweite Krümmung der Strecke - mehr ein Knick in der Fahrbahn - ist recht schwierig zu meistern. Eine gute Durchfahrt wird dann möglich, wenn man schon kurz vor den vorhandenen Reifenspuren einlenkt und mit den linken Rädern über den Rasen fährt. Liegt das Eingangstempo bei 130 mph, so kann man meistens voll beschleunigen. Wenn der Tacho 140 mph anzeigt, sollte man sich erst einmal durchrollen lassen. Ideal ist eine Geschwindigkeit von ca. 140 mph nach dem Verlassen der Kurve. Kräftig bremsen sollte man vor der dritte Kurve. Mit 100-105 mph kann diese gut und ohne Schleudergefahr durchfahren werden. Im Endbereich wieder Vollgas geben, da sich auch diese Kurve verbreitert. Mit dieser Einstellungen und ein wenig Übung sollten Rekordzeiten um die 130 mph möglich werden!

Talladega



Tuneteil	Rekordfahrt	Rennen
Tyres:	RF 49psi RR 51psi LR 50psi	RF 49psi RR 51psi LR 50psi



NASCAR

OPTIMALE WAGENEINSTELLUNGEN, TIPS ZUR FAHRWEISE

	LF49psi Stagger -1.500“	LF 49psi Stagger -1.500“
Spoiler:	Front 5.0“ Rear40°	Front 5.0“ Rear40°
Camber:	RF -1.60° LF +0.10°	RF-1.80° LF +0.10°
Weights:	Left 1900lbs Rear 1900lbs Cross 0lbs	Left 1900lbs Rear 1800lbs
Shocks:	RF 30% RR 20% LR 40% LF 50%	RF30% RR 20% LR 40% LF 50%
WheelLock:	5°	5°
Gears:	9.80/6.00/4.10/3.60	9.80/6.00/4.00/3.50



Auf dieser Strecke braucht man eigentlich immer nur auf dem Gas bleiben und versuchen, die Kurven ohne Reifengequietsche zu bewältigen. Der Knick vor dem Start/Ziel ist dagegen ohne ein Durchdrehen der Reifen fast nicht zu schaffen. Wenn man im Race-Modus mit „Autoschäden ein“ spielt, kann man kleinere Beulen auf dieser Strecke nicht vermeiden. Da diese sich aber enorm auf die Höchstgeschwindigkeit auswirken, ist es besser, den 4. Gang kürzer zu übersetzen, so daß man auch mit der „modifizierten“ Karosserie noch halbwegs schnell unterwegs ist.
Mit dieser Einstellungen und ein wenig Übung sollten Rekordzeiten um die 194 mph möglich werden!

Watkins Glen



Tuneteil	Rekordfahrt	Rennen
Tyres:	RF 49psi RR51psi LR 50psi LF 49psi Stagger 0.000“	RF 49psi RR 51psi LR 50psi LF 49psi Stagger 0.000“
Spoiler:	Front 3.5“ Rear45°	Front 3.5“ 50°
Camber:	RF -2.10° LF -2.10°	RF -2.10° LF -2.10°
Weights:	Left 1750lbs Rear 1750lbs Cross 0lbs	Left 1750lbs Rear 1750lbs Cross 0lbs
Shocks:	RF 65% RR 50% LR 50% LF65%	RF 65% RR 50% LR 50% LF 65%
Wheel Lock:	10°	10°
Gears:	9.80/6.50/5.00 -4.30	9.80/6.50/5.00 -4.30



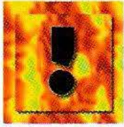
Hier sollte man als Bremsorientierung die drei Streben in der Frontscheibe und den A-Holm zur Hilfe nehmen. Die Start- und Zielgerade sollte mit wenigstens 120 mph, sich dabei aber links haltend, überquert werden. Am Ende der Geraden wird die rechte Begrenzungsmauer hellblau. Sieht man den Beginn der hellblauen Mauer an der linken Strebe des Cockpits, so muß möglichst stark abgebremst werden. Dabei ist noch zu beachten, daß während des Bremsvorgangs keine Lenkbewegungen ausgeführt werden, da der Wagen sonst ausbricht. Die folgende Kurve sollte beim Durchbeschleunigen bei 70 mph, beim Durchrollen bis 80 mph liegen.
Die nun folgende Rechts-Links-Rechts-Kombination fährt man am besten mit 110 mph an, läßt sich dann in die erste Rechtskurve rollen und beschleunigt ab ca. 100-105 mph ohne Unterbrechung mit Vollgas. Wichtig ist dabei vor allem, der Ausgang der Linkskurve! Nur wenn man hier ganz links fährt und nicht auf die Fahrbahn driftet, kann die nachfolgende Rechtskurve mit über 130 mph verlassen werden. Auf keinen Fall sollte die Rechtskurve über die Rasenfläche abgekürzt werden - das kostet hier zuviel Geschwindigkeit.
Auf der langen Geraden sollte man immer darauf achten, in der Mitte zu bleiben. Wenn das erste rote Schild am A-Holm vorbeizieht (Geschwindigkeit ca. 170 mph), sofort ohne jegliche Lenkmanöver abbremsen. Ist die Geschwindigkeit beim Bremsvorgang auf ca. 90 mph gesunken, so läßt man sich rollen und fährt nun direkt über den Rasen in die Schikane hinein. Hier gibt man erst wieder Gas, wenn das Ende der Schikane auftaucht.
In der nächsten Kurve sind 85 mph empfehlenswert. Dann aus der Kurve heraus beschleunigen und auf der nachfolgenden Geraden rechts fahren. Ist das erste rote Schild kurz vor der mittleren Strebe und hat man ca. 165 mph auf dem Tacho so bremst man nun den Wagen auf ca. 90-100 mph ab. In die Linkskurve kann man schon vor den Reifenspuren einlenken und dabei leicht über den Rasen fahren.
Vor der letzten Rechtskurve drosselt man das Tempo unter 80 mph und schneidet dann die Kurve bis an die rechte Wand an. Diesmal darauf achten, nicht links auf den Rasen zu kommen! So sollten Rekordzeiten um die 117 mph möglich werden!





DISCWORLD

KOMPLETTLÖSUNG



Voraussetzung für diesen Lösungsweg ist es, immer wieder mit allen Personen zu reden, um wichtige neue Informationen zu erhalten. Ohne diese Infos funktionieren die Auflösungen der Rätsel nicht! Die Reihenfolge des Ablaufes sollte eingehalten werden!

Der erste Akt

Unsanft aus dem Schlaf gerissen, stapft Rincewind in das Zimmer des Erzkanzlers. Dieser bittet ihn, aus der Bibliothek ein Buch über Drachenhorte zu besorgen. Er holt sich zunächst aus dem Schrank im Erdgeschoß einen Besen und steigt wieder in sein Zimmer hinauf. Hier öffnet er den Kleiderschrank, nimmt einen Beutel hinaus, weckt mit dem Besen die auf dem Schrank schlafende Truhe und ist nun gerüstet für seine weiteren Abenteuer. Sein erster Weg führt ihn in die Bibliothek. Nachdem er dem etwas merkwürdigen Bibliothekar eine Banane gegeben hat, bekommt er auch das verlangte Buch ausgehändigt. Dieses bringt er sofort zum Erzkanzler und erhält den Auftrag, fünf bestimmte Teile zu besorgen, die für den Bau eines Drachendetektors benötigt werden. Also, los geht's! Im Speisezimmer erfährt er ein paar wichtige Dinge, tauscht geschickt den Stab des alten Zauberers gegen seinen Besen aus, schaut sich noch kurz in der Küche um und verläßt die Universität. Auf dem Pfad vor dem Haus entdeckt er ein paar Säcke. Einen davon nimmt er mit, aha, Dünger. Ein Stück weiter trifft er auf einen Zauberlehrling, der ihm den Toröffnungsspruch beibringt. Vor lauter Aufregung würgt Rincewind einen Frosch hervor, den er schnell in seine Truhe packt, peinlich! Das Tor wird geöffnet und Rincewind geht zunächst zum PALAST. Hier beschwatzt er die Wachen und kann eintreten. Rincewind unterhält sich ein wenig. Nachdem er dann noch aus dem Badezimmer einen kleinen Spiegel geholt hat, geht er weiter zum PLATZ. Hier, beim Psychiater und in der kleinen Gasse hält er ein paar Schwätzchen und nimmt sich vom Stand eine faule Tomate. Nun wendet er sich dem am Pranger hängenden Steuereintreiber zu. Durchtrieben wie er nun mal ist, pfeffert Rincewind dem armen Kerl das verrottete Gemüse mitten ins Gesicht - grins - und holt sich ein neues Exemplar. Siehe da, herausgekrabbelt kommt ein Wurm, den er geschickt aufhebt. Sehr interessiert ist er jetzt an dem Gassenjungen, der ihm das Stehlen beibringt. Zu guter Letzt geht er noch einmal zum Psychiater, unterhält sich mit der Frau, nimmt sich das Schmetterlingsnetz von der Wand und verläßt die Örtlichkeit in Richtung STRASSE und nix wie rein in den Friseurladen. Rincewind schwatzt ein wenig mit der Dame, sieht sich den Lockenwickler in ihrem Haar genauer an und spricht den Friseur an. Wenn dieser dann von seinem Milchmädchen träumt, benutzt Rincewind seine Diebstahlsfähigkeit, um ihm aus der Tasche einen Lockenwickler zu mopsen. Ha, das erste Detektorteil! Weiter spaziert er die Straße entlang, nimmt sich beim Fischhändler ein Krakenbild von der Wand, versorgt sich im Spielzeuggeschäft mit einem Plüschesel und einer Rolle Zwirn, wandert weiter zum STADTTOR und nach einer kleinen Unterhaltung in die TROMMEL. Zunächst hat Rincewind dort einige schmerzhafte Kontakte zur Bevölkerung, um sich dann beim Wirt ein Bierchen zu genehmigen. Den Krug steckt er natürlich in seine Truhe. Nun ergattert er noch ein Streichholzbriefchen und schaut sich die Getränke hinter der Theke genauer an. Hmmm, Wein? Sofort bestellt er sich beim Wirt ein Glas Wein, läßt es sich schmecken, versenkt auch das Glas in seiner Truhe und wendet sich dem Angeber zu. Nachdem er zwei Bierkrüge erstanden hat, steckt er auch diese ein und wendet sich dem ängstlichen Kerl zu, der sehr interessante Dinge zu berichten hat. Nun aber genug vom Kneipenduft, und weiter geht es zum STALL. Dort angekommen, nimmt er sich aus dem Sack am Karren ein Maiskorn und geht weiter in die GASSE. Geschwind steckt er sich den kleinen Spiegel in seine eigene Tasche und schwupps, schon ist er auf den Dächern über der Stadt, wo er auf einen Schornsteinfeger trifft. Weiter geht die Kletterpartie, hinauf auf den Turm. Geschickt hangelt er sich bis zur Fahnenstangenspitze vor, hängt den Spiegel an selbige und stupst ihn an. Sogleich wird der auf dem Palastdach sitzende Drache von den reflektierten Strahlen angelockt. Nachdem dieser nun gegen den Spiegel gehaucht hat, ist Rincewind im Besitz des benötigten Drachenodems. Beim Abstieg vom Dach gelangt er an eine Leiter, die er auf die Gasse fallen läßt und von der Truhe gekonnt aufgefangen wird. Durch das Fenster des rechten Hauses macht er eine Rutschpartie nach unten. Rumms! Nun ist es Zeit, dem Alchimisten einen Besuch abzustatten. Da dieser ihn jedoch nicht sich in Ruhe umsehen läßt, wirft Rincewind das Maiskorn in den brutzelnden Glaskolben, erschreckt den armen Mann fast zu Tode mit dem herumknallenden Popcorn und hat jetzt die Gelegenheit, sich genauer umzusehen. Als er jedoch den kleinen Kasten intensiver unter die Lupe nimmt, flitzt aus diesem ein kleiner Kobold heraus, geradewegs durch die Spülbeckenrohre nach draußen und Rincewind nix wie hinterher. Vor der Haustür entdeckt er ein Mauseloch. Nicht dumm, bindet er den Wurm an ein Stück Zwirn, lockt so den Kobold aus dem Loch und steckt ihn schnell zu seinen anderen Sachen. So, was fehlt noch? Ach ja, die Bratpfanne, also nix wie zurück zur UNIVERSITÄT. Er geht wieder zu dem kleinen Pfad, steckt sich das Netz in seine Tasche, lehnt die Leiter an das Fenster, klettert hinauf und erhascht, mit Geduld und Spucke, den Pfannkuchen. Völlig verärgert verläßt der Koch die Küche, und Rincewind kann schnell hineingehen und sich die Bratpfanne und eine Banane holen. Schnell nochmal zum Schrank, mit den Streichhölzern die Lampe an der Tür angemacht und den Sack Stärke mitgenommen. So, alle verlangten Teile zusammen, steigt Rincewind jetzt wieder hinauf zum Erzkanzler und übergibt ihm die notwendigen Teile: Bratpfanne, Stab, Lockenwickler, Kobold und Drachenodem. Der alte Herr ist entzückt und bastelt sich sofort einen Drachendetektor. Geschickt trickst Rincewind den Herrn aus, schnappt sich das Gerät und macht sich auf die Suche nach dem Drachenhort. Schnell gelingt es ihm, den Drachen unten links in einer SCHEUNE aufzuspüren. Wow! So viel Gold! Nachdem er die Goldklumpen gierig eingesammelt hat, läßt er sich vom Drachen überreden, sechs goldene Teile für ihn zu besorgen, damit er den Fluch, ständig vernichten zu müssen, loswerden kann.

Der zweite Akt

Rasch noch einmal rein in die SCHEUNE, den Schraubenzieher von der Wand mitgenommen und ab in die UNIVERSITÄTsbibliothek. Der dort herumstehende schäbige Bursche wird mit den vier Goldhaufen bestochen. Rincewind ist nun im Besitz einer goldenen Banane, die er dem Affen aushändigt und nun den Weg in die Vergangenheit - L-Space - eröffnet bekommt. Durch den L-Raum hindurch gelangt er wieder in die Bibliothek, allerdings jetzt bei Nacht, wo er so lange wartet, bis ein Dieb durch einen Geheimgang im Bücherregal auftaucht, ein Buch aus dem Regal nimmt und wieder verschwindet. Schnell folgt ihm Rincewind und schleicht hinter ihm her bis zu einem VERSTECK. Blitzschnell läuft er zur Tür und dreht das daneben befindliche Rohr. Nun schnell wieder hinter den Zaun. Hier wartet er wieder auf den Dieb. Dieser erscheint und klopft an der Eingangstür. Sofort nimmt Rincewind das Glas aus der Truhe, hält es an das Abflußrohr am Zaun



DISCWORLD

KOMPLETTLÖSUNG

und kann so die Einlaßparole erlauschen - schlaues Kerlchen! Sein nächster Weg führt ihn zum PARK, wo er sich selbst(!) schlafend auf einer Parkbank vorfindet. Um den flatternden Schmetterling fangen zu können, steckt er seinem zweiten Ich den Frosch in den Mund und benutzt das Netz, um den Flieger zu erhaschen. Nun aber ab zur Ecke auf der STRASSE. Vor dem nun geöffneten Töpferladen heimst er einen Tontopf ein, hält Smalltalk und setzt den Schmetterling in die Laterne, der dort durch seine Schwingungen sofort eine Klimaveränderung herbeiführt. Da Kneipen bei Nacht wesentlich gemütlicher sind als am Tag, beschließt er, der TROMMEL einen Besuch abzustatten. Er entsinnt sich der Worte der Mittländer, schaut sich das Bild über dem kleinen Burschen an, dreht dessen Glas um und flitzt nach draußen, schließlich will er ja nicht zusehen, wie der Kerl verprügelt wird. Der Rausschmeißer, durch den Tumult in die Kneipe gelockt, hindert ihn nun nicht mehr daran, seine Leiter an das Trommelschild zu stellen und sich einen der Trommelstöcke zu schnappen. Zurück geht es jetzt durch das Loch in die UNIVERSITÄT, durch den L-Space und schnurstracks in den Speiseraum. Hier schlägt er mit dem Trommelstock feste gegen den Gong, woraufhin der Zauberlehrling von draußen zum Essen hereingeflitzt kommt. Rincewind verläßt den Raum, holt sich aus der Küche einen Sack Stärkemehl, vom Pfad vor der Unitür eine volle Mülltonne, von der Bank am Teich die Pflaumen und marschiert weiter zum Stadttor. Dort sieht er eine Kiste stehen. Er öffnet sie und entnimmt ihr ein Pulverfaß und ein paar Feuerwerksstangen. Eine der Stangen zündet er mit den Streichhölzern an, und weiter geht's zur STRASSE. Aus dem Spielzeugladen nimmt er sich eine Weihnachtsmannpuppe mit und trifft kurz später an der Ecke auf den vor Nässe zitternden Mönch. Hmm, wo ist die Kutte? Diese findet er auf der Wäscheleine in der Gasse hinter dem Fischhändler. Prima! Da war doch noch was? Ach ja, die WIRTSCHAFT! Endlich kann er die Tür öffnen. Im Schlafzimmer findet er ein Laken und im Badezimmer eine Flasche Schaumbad. Beides wird eingesackt, und weiter geht's wieder zurück durch den L-Space in die Nacht. Er begibt sich wieder zur WIRTSCHAFT, geht in das Haus, hängt sich das Laken über den Kopf, versetzt den ängstlichen Kerl in Todesangst, schnüffelt ein wenig am Schmuckkästchen herum und muß ohne den ersehnten Passierschein wieder von dannen ziehen. Irgend etwas stimmte doch nicht an der Beschreibung der Ereignisse, na ja, nix wie zurück in die Gegenwart und in die TROMMEL, den ängstlichen Kerl nochmal genauer befragen - ach so, das muß einem aber auch gesagt werden! Schnell wieder durch den L-Space, hin zur WIRTSCHAFT, das Laken über den Kopf und den Schmuckkasten genauer untersucht. Na bitte, der Passierschein für das Stadttor! Mit diesem flink wieder in die Gegenwart und zum STADTTOR. Er zeigt den Wachen den Passierschein und darf das Tor passieren. Auf seinem Weg gelangt er zuerst auf eine Paßstraße, wo ihm ein rebellisches Huhn den Weg versperrt. Die getreue Truhe verjagt das Federvieh und zurück bleiben ein Riesenei und eine Feder. Rincewind sammelt beides ein und marschiert weiter in den DUNKLEN WALD, wo er das Haus von Nanny Ogg findet. Er betritt es, füllt seinen Tontopf mit dem im Kessel befindlichen Liebespudding. Sein nächstes Ziel ist der RAND DER WELT. Die Laterne vom Sockel nimmt er ab und verstaut sie in seiner Truhe. Nach kräftigem Rütteln an einer der Palmen plumpst eine Kokosnuß ins Wasser, die er mit dem Netz herausfischt. Nun bohrt er mit dem Schraubenzieher ein Loch in die Nuß und kann an deren Milch heran. Geschickt! Den Schraubenzieher braucht er kurz später noch einmal, um die Kurbel am Wunschbrunnen im WALD, nachdem er den Wassereimer hochgekurbelt hat, abzuschrauben. Erneut versucht er sein Glück in der Vergangenheit. In der Bibliothek angekommen, schnappt sich Rincewind schnell das Buch aus dem Regal, wartet, bis der Dieb - unverrichteter Dinge - weg ist und flitzt vor ihm zum Versteck. Nachdem der Dieb im Haus verschwunden ist, zieht sich Rincewind die Kutte an und nimmt ebenfalls an der geheimen Versammlung teil. Potzblitz, so ist das also! Rincewind versucht zweimal, mit dem Buch in die Gegenwart zurückzukehren und wird unfreiwillig Zeuge ominöser Gespräche. Ach du Schreck, er flitzt zurück in die Vergangenheit, legt das Buch wieder an seinen Platz im Regal, wartet, bis der Dieb es gemopst hat und geht dann durch den L-Space zurück in die Gegenwart. Auf dem PLATZ bekommt er vom Schnapper einen Krapfen, den Rincewind gleich an den Klomann in der kleinen Gasse weitergibt. Hihi, zähes Zeug, denn schnell hat der Mann arge Zahnprobleme und saust davon. Beim Psychiater unterhält sich Rincewind kurz mit dem Troll und geht dann nach oben in den Behandlungsraum (warten, geht automatisch!), wo er zwei Tintenklecksbilder erhält. Wieder draussen auf dem Platz, beschließt er, sich doch nochmal mit dem Mädchen beim Psychiater zu unterhalten. Das hat sich gelohnt, denn sie gibt ihm einen Zettel, den er bestimmt noch brauchen kann. Der Gassenjunge verspricht, ihm eine Handbewegung beizubringen, wenn er ihm beweisen kann, daß er ein Mann ist. Seufz, wie das nun wieder? An der Amazone testet





DISCWORLD

KOMPLETTLÖSUNG

er den Liebespudding und kann sehen, wie sich die Männerfeindin gleich in einen der Alten verguckt, prust. So, nun muß Rincewind aber ganz schnell auf die STRASSE zum Friseur. Er gibt ihm den Zettel, woraufhin der Mann freudestrahlend den Laden verläßt. Der schmerzgeplagte Klomann ist nun ganz unserem Freund ausgeliefert, was Rincewind natürlich sofort ausnutzt. Er betätigt den Apparat und zieht dem Armen einen Goldzahn. Ha, das erste Goldteil! Nun geht er weiter zum Fischhändler, wo er den Zwirn um die Krake in der Auslage knotet und das Tier mit in die hintere Gasse nimmt. Hier steckt er den Mehrarmigen in die Kloschüssel, gefolgt vom Liebespudding, geht wieder zum Fischhändler, schmuggelt ein paar Pflaumen unter dessen Kaviar und wird Zeuge eines fatalen Liebesbeweises - grins. Schnell geht Rincewind wieder in die Gasse (direkt, nicht erst auf die Straße!) und stibitzt dem Händler seinen goldenen Gürtel. So, jetzt wieder einmal in die GASSE. Hier nimmt er die Weihnachtsmannpuppe mit hinauf auf's Dach und steckt sie in einen Schornstein. Durch den Qualm ist der Alchimist verscheucht, und Rincewind kann seinem Tatendrang freien Lauf lassen. Schnell klettert er vom Dach und betritt das Haus. Rincewind stellt das Pulverfaß in den Kamin, bindet den Zwirn daran, verläßt das Haus und zündet die aus dem Abflußrohr ragende Lunte an. Wrommmm - und schon ist er im Besitz der goldenen Schornsteinfegerbürste. Weiter geht es zum PALAST, wo die Wachen mit einem der Tintenklecksbilder aufgefordert werden, sich zu verprügeln. Rincewind geht schnurstracks zum Narren, stülpt ihm die Mülltonne über den Schädel und folgt ihm ins Bad. Hier mopst er sich die Narrenkappe - mit goldenen Glöckchen - erfährt vom Bauern noch von den SCHATTEN und verläßt den Palast. Wie es der Name vermuten läßt, sind die Schatten nachts viel interessanter. Wieder geht es durch den L-Space in die Nacht und hin zu den SCHATTEN. Hier gelangt er an ein Bordell, dessen Bewohnerin, Sally, ein paar Dinge benötigt, um Rincewind ihre Spezialbehandlung angedeihen zu lassen. Also gibt er ihr, was sie braucht, Riesenei, Kokosmilch, Stärkemehl, und erhält außer der Spezialbehandlung noch ihre Pumphose, die er sogleich, hindurch durch den L-Space, dem Gassenjugen auf der STRASSE bringt. Das niedliche Wollteil erkennt der Knabe auch gleich als Mannesbeweis an und bringt Rincewind die besagte Handbewegung bei. Gleich versucht er sie bei den Alten und ergattert - warum weiß der Teufel - einen Riesen-BH. Mit diesem macht er sich leicht wieder auf die Socken zu den SCHATTEN, wo er einem Maurer begegnet. Diesen begrüßt er mit der neu erlernten Handbewegung und erhält dessen goldene Kelle. Etwas weiter hört Rincewind es aus einem kleinen Raum heraus schnarchen. Schnell polstert er seine Leiter mit dem BH, legt sie als Brücke über den Abgrund und balanciert in den Schuppen, in dem sich der Dieb von seiner anstrengenden Nachtarbeit erholt. Alle Versuche, den Dietrich zu ergaunern, schlagen fehl, eine List muß her. Rincewind kitzelt den Dieb mit der Feder an den Füßen, woraufhin dieser sich umdreht und Rincewind den Dietrich nehmen kann. Wäre doch gelacht! Da Rincewind nun alle sechs goldenen Teile beisammen hat, macht er sich auf den Weg in die SCHEUNE, um die Teile, Bürste, Gürtel, Kelle, Zahn, Mütze, Dietrich, beim Drachen abzuliefern. Tief enttäuscht, weil der Drache ihm was vorgemacht hat, schleicht Rincewind wieder zum PLATZ, wo Nanny Ogg nun einen Stand hat. Kurz unterhält er sich mit ihr und bekommt einen fliegenden Teppich. Was? Einen Kuß? Rincewind kann sich gerade noch so beherrschen und hat Besseres zu tun, als die Hexe die Augen schließt und auf den ersehnten Kuß wartet. Schnell nutzt er die Gelegenheit und schnappt sich das Puddingbuch vom Stand. Mit diesem geht er zur UNIVERSITÄT, durch den L-Space und nimmt sich das Drachenbuch aus dem Regal. Schnell vertauscht er die Cover der beiden Bücher (aufeinander klicken), stellt das „Drachenbuch" ins Regal zurück, wartet, bis der Dieb das Buch klaut, folgt ihm ins Versteck und wird Zeuge einer wahrlichen Liebesorgie (die Zeit könnte knapp sein, dann einmal durch den L-Space, wieder zurück und warten, bis der Dieb kommt). Wieder im Palast zeigt der Drache sein wahres Gesicht - oh weh!

Der dritte Akt

Am STADTTOR kann Rincewind nun die Antwort bekommen, was einen richtigen Helden ausmacht, aber zunächst muß er sich erst einmal Informationen von seinen Mitmenschen besorgen. Zunächst geht er auf den PLATZ, wo er beim Schnapper eine Tüte mit Blutegeln erhält, die er gleich auspackt - igitt. Dann nimmt er sich noch ein Ei vom Stand, das er fallen läßt - zum Vorschein kommt eine kleine Schlange, die er schnell einfängt. Mit der Stärke macht Rincewind die Schlange zunächst steif, mit dem Dünger dann einen langen Stab aus ihr. So, weiter geht's zum PALAST. Hier bringt er die Wachen mit dem Blutegel dazu, sich wieder einmal zu streiten (um nochmals reinzukommen, die Tüte benutzen). Ungehindert kann er den Palast nun betreten. Im Badezimmer findet er eine Bürste in der Badewanne und marschiert anschließend hinunter in den Kerker. Wieder einmal findet er ein Mauseloch. Er benutzt wieder den Wurm und angelt sich eine Ratte, die bei genauerem Betrachten einen Reißverschluß aufweist. Hä? Ritsch, ratsch und zum Vorschein kommt der kleine Kobold! Ein Stückchen weiter gelangt er in die Folterkammer. Hier findet er in den Überresten eines Skeletts einen Knochen. Rincewind kann der Versuchung nicht widerstehen: schnell setzt er die Kurbel an die Streckband von Lachi an, kurbelt den Kerl in die Länge und heraus rutscht ein Schwert, das leider verstimmt ist. Na ja, nun geht es erst einmal weiter zum Versteck. Als Rincewind an die Tür klopft, erhält er statt Einlaß ein Sahnetörtchen. Hmm. Nun gut, also ab zur STRASSE. Aus dem Friseurladen nimmt er eine Schere und ein Notizbuch mit, schnappt sich im Spielzeugladen einen Stoffdino, schmiert seinen Knochen mit Klebstoff ein und spaziert weiter zur WIRTSCHAFT. Um dem frechen Hund die Schnauze zu stopfen, gibt er ihm den Klebeknochen und kann sich jetzt ungestört mit dem Seemann unterhalten. Dieser möchte aber zuerst seinen Papageien Polly wiederhaben, den Rincewind mithilfe einer Pfeife wieder herbeischaffen soll. Bevor er sich jedoch auf die Suche macht, schaut er noch ein mal in der UNIVERSITÄT vorbei. Hier findet er einige nützliche Teile, in der Küche einen Spachtel, aus dem Zimmer des Erzkanzlers einen Zauberhut, aus dem bei näherer Betrachtung ein Kaninchen herauslugt, aus der Bibliothek unten rechts ein Buch mit Zauberformeln und im Speisesaal tauscht er den Schlangenstab gegen den Besenstiel, den er gleich mit dem Netz zusammensteckt. Am PLATZ geht er noch einmal in die Räume des Psychaters. Hier unterhält er sich kurz mit dem Troll, geht hinaus, nochmal hinein und läßt sich vom Mädchen ein Ottogramm ins Notizbuch schreiben. So, nun aber den Vogel suchen. Schnurstracks geht Rincewind zum RAND DER WELT, wo er die Pfeife trällern läßt. Statt einem Keks verpaßt er dem Federvieh einen Knallkörper und fischt ihn mit dem Netz aus dem Wasser. Oops, wo ist denn die Pfeife hin? Schnell legt er seinen Zauberhut in die Gabel und klettert an den Tüchern hinab auf den Schildkrötenpanzer. Er sieht etwas glitzern, hebt die Pfeife auf, klettert wieder rauf in die Scheibenwelt und spaziert zum Wunschbrunnen im WALD. Hier füllt er seinen Tontopf mit Wasser aus dem Eimer und bringt jetzt die Pfeife und Polly zum Seemann in der WIRTSCHAFT, der jetzt hocherfreut Auskunft gibt. Schnell betritt Rincewind noch einmal das Haus und geht ins Bad, wo er dem Wasser im Topf noch ein wenig Seife



DISCWORLD

KOMPLETTLÖSUNG

hinzufügt. Diese Seifenlauge kippt er nun auf die Bürste, geht wieder ins Schlafzimmer und schaut sich die Eingangstür genauer an. Was ist das? Da ist doch wer? Er spricht die Tür an, hinter der sich der Schwarze Mann versteckt. Komisch! Wegen der Tätowierung soll er zum Friseur, also ist ein Marsch in den WALD angesagt, wo sich der Galan momentan befindet. Rincewind zeigt ihm das Ottogramm des Milchmädchens und veranlaßt den Friseur so, sich wieder in seinen Laden zu begeben. Zunächst beschließt Rincewind, erneut den SCHATTEN einen Besuch abzustatten. In der Diebeshöhle findet er in einem Beutel ein Messer, unterhält sich anschließend noch mit Sally und kratzt mit dem Spachtel das Rußgemälde von der Wand. Als er dieses näher untersucht, fällt es zu einem Rußhaufen zusammen. Was soll's! So, jetzt aber zum Friseur. Dieser schickt Rincewind zum Gassenjungen, also nix wie auf den PLATZ, schnell schneidet er das Gummiband in der Gasse mit dem Messer ab, steckt es ein und geht zum Gassenjungen. Dieser hat ein Abziehbild, eine hautfreundliche Tätowierung, die er aber nicht herausrücken will. Na warte! Sofort rast Rincewind in die GASSE, steckt sich das Gummiband ein, läßt sich auf's Dach katapultieren, klettert zum Turm hinauf, bindet das Gummiband an die Turmspitze und ergattert in feinster Bungee-Manier das Abziehbild, sein Muttermal. Wieder bei seiner Truhe angekommen, nimmt er sich sein Messer und schneidet die neue Leiter auf dem Dach los, um den Assassinen wieder zum Abstürzen zu bringen, der wieder mit der Nummer vom Eselskarren nervt. Nochmals gilt es nun, dem Alchimisten einen Besuch abzustatten. Rincewind bringt ihn dazu, das Haus zu verlassen. So kann nun der kleine Kasten eingesackt werden. Rincewind setzt den Kobold hinein und hat nun eine funktionstüchtige Kamera. So, der Eselskarren, also nichts wie hin zum STALL. Rincewind nimmt die Seifenbürste, schrubbt die Stoßstange vom Karren sauber und sieht sich sowohl das Schild wie auch das Abziehbild ganz genau an. Das ist es also? Schnell geht er in die GASSE zurück und berichtet dem Assassinen, was auf dem Schild notiert war: Wunder Hintern! Viel interessanter war der Vermerk auf dem Abziehbild, und so macht sich Rincewind gleich auf den Weg zu LADY KÄSEDICKS DRACHENHEIM. Hier klopft er an die Tür und geht, wie verlangt, um das Haus herum in den Garten, um sich mit der Dame ausführlich zu unterhalten. Anschließend läuft er wieder zur Vordertür, klopft und rennt schnell wieder hinter das Haus, wo er jetzt ganz ungestört die Rosette, die Leine und den darunter befindlichen Nagel an sich nehmen kann - ausgetrickst! Bei einer kurzen Stippvisite in der TROMMEL schaut er sich wieder die Flaschen hinter der Theke genau an. Er bestellt ein Glas Saft und angelt sich aus dem Glas einen beschwippsten Wurm. Jetzt muß er sich doch mal um sein Schwert kümmern. Er marschiert zum Stadttor, befragt den langen Wächter nach Schwertern und hört von der Zwergenmine. Schnell macht er sich auf den Weg dorthin. Leider will der Schmied ihm nur helfen, wenn Rincewind ihm einen Krug Holunderwein besorgt, also nix wie zurück in die TROMMEL. Tja, der Wirt hat Probleme mit Ungeheuern im Keller, und so gibt es keinen Wein. Stattdessen bestellt Rincewind sich einen Krug Bier - die ewige Rumrennerei macht schließlich durstig - und läßt den Krug nach dem Genuß in der Truhe verschwinden. Schnell läuft er nun zur WIRTSCHAFT und bittet den Schwarzen Mann um Hilfe. Er schraubt mit dem Schraubenzieher die Tür los und der Kerl setzt sich in Bewegung. Rincewind folgt ihm in die TROMMEL. Als der dort im Keller ankommt, ist das Monster, eine Maus, besiegt und er kann sich einen Krug Holunderwein aus einem der Fässer zapfen. Den Weinkrug steckt er sich selbst in die Tasche (die Truhe kommt sonst betrunken in der Mine an) und rennt schnell wieder in die Mine. Nach Erhalt des Weines ist der Schmied nun bereit, das Schwert zu stimmen. So, noch einmal zu Nanny Ogg in den DUNKLEN WALD. Oh, auf dem Tisch steht Wahrheitsserum! Auf den Zaubertrank angesprochen, will die Hexe erneut einen Kuß von Rincewind. Zur Selbstüberwindung beißt er in das Sahnetörtchen, als Nanny wieder ihren Kußmund bereithält und gibt sich ihr hin, um das Elixir nehmen zu dürfen. Seinen aufkommenden Spieltrieb läßt Rincewind nun an der Wolle aus. Er versucht, das Knäuel zu fassen, verheddert sich total und entdeckt so eine kleine Luke, die hinter das Haus mitten in den Schafverschlag führt. Hier pappt er dem Schaf die Rosette an, macht ein Foto von ihm und klemmt diese in den Rahmen des Krakenbildes. Auf dem Weg zurück ins Haus nimmt er sich vom Holzhaufen noch den Schlegel mit, spaziert an Nanny vorbei und macht sich auf den Weg zum Stadttor. Nachdem er nun von allen möglichen Leuten Information über Helden zusammengetragen hat, gelingt es ihm nun, mithilfe des kleinen Wächters zu erfahren, wie ein richtiger Held ausgerüstet sein muß: Talisman, Zauberspruch, Tarnkleidung, Schnurrbart, Muttermal und Schwert, das „ping" macht. Nun gut. Nochmals auf dem PLATZ schneidet er dem am Pranger hängenden Esel mit der Schere den Schwanz ab - der Schnurrbart - und holt sich bei den Alten Infos über Talismane. Ach so, schnell wieder in die TROMMEL. Hier schlägt er mit dem Schlegel den Nagel in den Balken neben dem Angeber und hängt das Bild auf. Jetzt spricht er den Angeber an, schüttet dann in einen der Bierkrüge das Wahrheitsserum und erfährt nach einigem Hin und Her, wie er an den Talisman in Offler's Tempel herankommen kann. Sofort läuft er zur Schlucht und trifft an der Brücke vor dem Tempel auf den Mönch, der nicht gut auf ihn zu sprechen ist. Rincewind legt den roten Teppich auf die Brücke und trickst den Mönch aus. Nun ist der Weg frei in den Tempel. Sogleich fällt ihm ein Tuch ins Auge, das sich als Augenbinde entpuppt. Rincewind bindet die Leine um seine Truhe, bindet sich das Tuch vor die Augen und tastet sich so bis zum Tempel vor. Hier füllt er etwas Sand in seinen kleinen Beutel (aus seiner eigenen Tasche), tauscht den Beutel mit dem Talisman aus und macht sich mit dem Teil haste was kannste was aus dem Tempel raus. Uff, geschafft! Da er nun die komplette Heldenausrüstung beisammen hat, begibt er sich wieder auf den PLATZ, um es dem Drachen ordentlich zu geben. Leider läßt sich dieser nicht einschüchtern, und so muß sich Rincewind schnell etwas anderes einfallen lassen.

Der vierte Akt

Nun völlig wehrlos, kann Rincewind den Schlüssel zum Drachenkäfig aus Lady Käsedicks Strumpfband entwenden und sich damit geradewegs zur ihr nach Hause begeben. In LADY KÄSEDICKS DRACHENHEIM angelangt, schließt er den Drachenstall auf, nimmt ein paarmal Anlauf, gelangt bis hin zu Mambo und steckt diesen in seine Truhe. Das Tierchen entpuppt sich als wirkungsvolle Waffe, die allerdings noch geladen werden muß. Als erstes stopft er Mambo die übrigen Feuerwerkskörper in den Rachen (angezündet), füttert ihn dann mit glühenden Kohlen, die er in der Zwergenmine und im Palastkerker findet, und schüttet anschließend noch den kompletten Kessel aus dem Hexenhaus hinterher. So, jetzt ist aus Mambo eine prima M16 geworden! So ausgerüstet kann sich Rincewind dem Drachen auf dem PLATZ stellen. Er schießt ein paarmal auf ihn, was das rote Monstrum jedoch immer noch nicht erledigt. Erst als Rincewind ihm noch das Sahnetörtchen in seinen Rachen wirft, entbrennt der Drache in Liebe zu dem kleinen Mambo, und beide fliegen in schönster Eintracht von dannen.

Andrea Dreisbach



SUPER STREETFIGHTER 2

DIE EXTRASCHLÄGE IM ÜBERBLICK


CAMMY

CannonDrill:


Front Kick:


Spinning Knuckle:



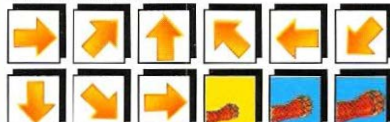
FEI LONG

RekkaKen:


Rising Dragon Kick:



T. HAWK

The Storm Hammer:


Thunder Strike:



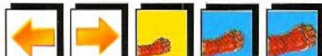
DEEJAY

Double Dread Kick:


Hyperfist:



BLANKA

Beast Leap:


Electricity Punch light:


Vertical Rolling Attack:

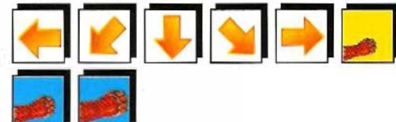


RYU

Dragon Punch:


Fireball:


Hurricane Kick:


Red (Stun) Fireball



KEN

Dragon Punch:


Eisball:


Flaming Dragon Punch:


Hurricane Kick:



EDMOND HONDA

Sumo Head Butt:


Sumo Smash:



CHUN LI

Fireball:


Whirlwind Kick:




SUPER STREETFIGHTER 2

DIE EXTRASCHLÄGE IM ÜBERBLICK



M. BISON

Flying Psycho Fist:



Head Stomp:



Psycho Crusher:



Scissor Kick:





SAGAT

High Tiger Shot:



Tiger Knee:



Tiger Uppercut:



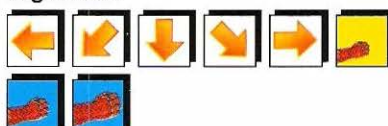


DHALSIM

Yoga Fire:



Yogaflame:



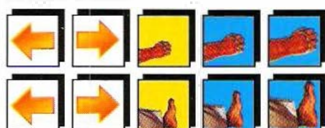
Yoga Teleport:





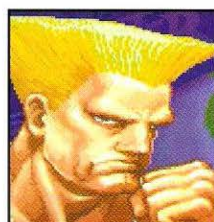
BALROG

Dash Punch:



Shoulder Butt:





GUILE

Flash Kick:



Sonic Boom:



Reverse High Kick:





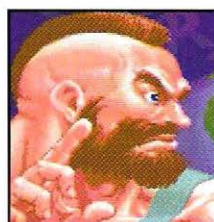
VEGA

Claw Dive:



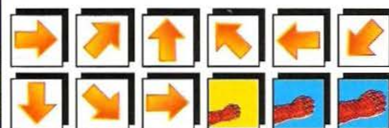
Wall Leap:





ZANGIEF

Siberian Bear Crush:



Siberian Suplex:



Legende

Faustschläge (light, medium, hard)



Fußtritte (light, medium, hard)



Schlag (gelb), möglicher Schlag (türkis)



Alle Schläge sollten möglichst flüssig, d. h. in einer kontinuierlichen Bewegung, ausgeführt werden. Manche Special Moves, wie zum Beispiel DeeJays Hyperfist, erfordern ein besonders gutes Timing. Bei Kombinationen dieser Art, sollte man zwei Sekunden in die eine, dann blitzartig in die andere Richtung und gleichzeitig den entsprechenden Feuerknopf drücken.



THE BIG RED ADVENTURE

KOMPLETTLÖSUNG

The Big Red Adventure ist in verschiedene Abschnitte unterteilt. Zunächst spielen Sie Doug, dann Dino und schließlich Donna. Wie Sie die drei verrückten Ds durch das Rußland der heutigen Zeit lotsen, erfahren Sie in dieser Komplettlösung. Wie immer gilt: so oft wie möglich speichern...

Doug in Moskau

Doug ist ein Computerexperte und stiehlt alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Deshalb hat er sich in den Kopf gesetzt, die Zarenkrone Iwans des Schrecklichen abzustauben.
Im Hotel betrachtet Doug die im Museum aufgenommenen Fotos und macht sich daran, einen hinterhältigen Plan auszuarbeiten. Da ihm nichts Vernünftiges einfällt, schaltet er erst einmal den Fernseher an. Hier läuft gerade eine Quizsendung des KGB-TV, an der Doug teilnehmen möchte. Doug schnappt sich das Maßband aus dem Koffer und den Kassettenrekorder, klemmt sich den Computer unter den Arm und nimmt die Antenne und den Fotoapparat mit. Um an den Teilnahmeschein zu gelangen, kauft sich Doug am Zeitungsstand vor dem Hotel die neueste Ausgabe der Prawda. Die erste der drei Fragen auf dem Teilnahmeschein kann Doug erst beantworten, wenn er sich eine Dose Kaviar besorgt hat. Vor dem Einkaufszentrum hat sich eine lange Schlange gebildet. Um nicht stundenlang zu warten, fragt Doug den Mann am Anfang der Schlange um Hilfe. Der willigt ein, möchte aber dafür eine Rolle Toilettenpapier haben. Im Gorki Park kann Doug bei einem Bauchladen-Händler für 100 Rubel eine Rolle Toilettenpapier kaufen. Doch da er nur drei Rubel besitzt, überlegt er sich, wie er den Bankautoamten im Bahnhof überlisten kann. Nun tauscht Doug seinen Computer gegen einen Game Boy. Mit dem Modul des Game Boys gelingt es ihm, den Bankautomaten zu täuschen. Durch diverse Tauschgeschäfte bekommt er jetzt zunächst das Toilettenpapier, dann den Kaviar. Jetzt kann er sich der zweiten Frage widmen. Beim Burger Zar kauft sich Doug eine Dose Wodkacola und wirft einen Blick in das Cabrio, das auf dem Parkplatz steht. Auf dem Roten Platz bittet er den Japaner ein Foto zu machen. Dies klappt nicht beim ersten Mal, aber Doug hat einen Ersatzfilm dabei. Wenn er sich jetzt das fertige Foto anschaut, kann er mit Hilfe des Maßbandes und der Coladose die zweite Frage beantworten. Mit dem „Großen Bären" macht sich Doug auf zur Waage. Nachdem er den Burger gegessen und sich gewogen hat, ist die dritte Frage beantwortet - und Doug pleite. Aus lauter Wut zerstört er mit der Antenne die Waage und schon ist dieses Problem gelöst. Von seinem „Gewinn" kauft er das „Kapital" und die „Enzoklopädie der Opfer". In der Zeitung „Kapital" findet er eine Breifmarke, leiht sich vom Portier einen Stift und wirft den Umschlag in den Briefkasten. Die Einladung zur Show holt sich Doug beim Portier ab und mit ein wenig Geschick ist das Quiz in den KGB-Studios schnell gelöst. Er gewinnt einen Heißluftballon und klaut die Studiobeleuchtung. Danach besucht Doug das Museum. Doug kann den Ballon erst benutzen, wenn er auf die Toilette geht. Am Museum angekommen, steckt Doug die Kassette aus der „Enzoklopädie der Opfer" in den Recorder, woraufhin alle Vitrinen zerbersten. Er schnappt sich den Rig und den ZX81 und macht sich daran, die Zarenkrone zu klauen. Die Scheinwerfer setzen die Sensoren außer Kraft und Diamanten sind bekanntlich härter als Glas. Das Schicksal nimmt seinen Lauf. Doug konnte zwar die Krone nicht ergattern, wird aber in Moskau gesucht. Aber wie soll man wegkommen ohne Paß? Beim Burger Zar trifft Doug zwei alte Bekannte. Um den Paß zu bekommen, muß er für die beiden Gauner einen Code herausbekommen. Jetzt nur noch Fernbedienung, Kassettenrokorder und ZX81 in der richtigen Reihenfolge zusammensetzen und schon kann Doug per Telefon in den Computer der gewünschten Firma eindringen. Für die Kassette mit dem Code gibt es den Paß und schon ist Doug im: Orient-Express!



Dino Bean

Weiter geht es jetzt mit Dino, der gerade sein Schiff verpaßt hat. Nach einem kurzen Intermezzo mit einem Säufer findet er sich am Steg wieder. Er schnappt sich das Seil und schaut sich um. Im Laden kauft er seine Lieblingsbohnen, wird zum Popeye-Dino und gewinnt so den Wettbewerb im Zirkus. Dino besucht die Zigeunerin Zelda und findet im Wohnwagen einen Kopfschmerztrank. Den könnte sein Freund der Säufer zwar gut gebrauchen, aber leider ist die Flasche leer. Also muß er sich den Trank selbst zusammenmixen. Er plündert Zeldas Vorräte und fragt im Gasthaus nach Wasser. Der Wirt ist zwar nicht begeistert, füllt aber den leeren Humpen auf. Dino bemerkt den alten Seebären, den er nach dem Verbleib seines Schiffes fragt. Der Seemann ist aber nicht zum Plaudern aufgelegt, da er seinen Papagei vermißt. Ob der Papagei bei Zelda gemeint ist, der nach den Sonnenblumenkernen fragt? Dino entschließt sich, erst einmal die Zutaten zusammenzuschütten und gibt die Tabletten dem Säufer. Der verlangt für die Kiste ein Faß Rum, und den gibt es beim Kaufmann. Mit den Sonnenblumenkernen ködert Dino den Papagei und bringt ihn zu seinem Besitzer. Der ist plötzlich erstaunlich gesprächig. Dino weiß jetzt den Weg zu seinem Schiff, benötigt aber ein Fahrzeug. Da in Rußland gerade Winter ist, bietet sich ein Schlitten an. Den bastelt er sich aus der Kiste und den Schwertern, die ein Fakir durch einen „glücklichen" Zufall nicht mehr benötigt. Jetzt fehlt nur noch ein Schlittenhund. Dino weiß, daß ihm jetzt die Katze am Steg nützlich sein könnte. Die läßt sich aber nicht so leicht einfangen, also muß er sie mit einem frischen Fisch ködern. Durch ein Ablenkungsmanöver kann Dino den Schwertfisch im Gasthaus klauen und damit ein Loch in den zugefrorenen See sägen. Aus Zeldas Pendel und dem Besen vom Schneemann bastelt sich Dino eine Angel. Die Katze und der Hund liefern sich im Gasthaus mittlerweile eine wilde Balgerei - und schon ist Dino stolzer Besitzer einer russischen Promenadenmischung. Mit seinem Gespann erreicht er den nächsten Bahnhof. In einem kurzen Gespräch mit dem Schaffner erfährt Dino, daß er ohne Reservierung nicht in den Zug kommt. Aus lauter Langeweile entfernt Dino das Wahlkampfposter des Politikers von der Wand und erschreckt damit den Gorilla im Gepäckraum. Mit dem alten Bananenschalentrick schaltet er den Bodyguard von Frau Molotowa aus und nimmt dessen Platz ein.



Im Orient Express

Donna landet nach ihrer glanzvollen Vorstellung direkt im Orient-Express. Ihr



THE BIG RED ADVENTURE

KOMPLETTLÖSUNG

langweiliger Gönner Roc legt sich schlafen und Donna rennt zielstrebig in den Barwagen. Dort holt sie ihre Vergangenheit in Form von Alex und Kos ein. Auf der Suche nach dem Mikrofilm trifft sie auf Doug. Der verspricht zu helfen, und bittet Dino das Abteil von Frau Molotowa zu durchsuchen. Der schüttet ihr eine Tasse Kaffee über den Pelz. Die vornehme Dame verschwindet erst einmal im Bad und geht dann zum Schnipp-Schnapp spielen in den Barwagen. Dino findet einen Ring und eine Flasche Parfüm. Beides händigt er Doug aus. Der übergibt die Beute an Donna. Im Ring findet sie die Mikrofilme und bekommt dafür ihre Fotos wieder. In der Zwischenzeit sieht Doug im Barwagen den Dieb und bittet wiederum Donna um Hilfe. Die läßt ihre weiblichen Reize spielen und setzt den Dieb mit Parfüm und Chamagner außer Gefecht. In der Kabine klaut sie das Bettlaken und wirft einen Blick auf die Codenummer am Hemd im Schrank. Beides gibt sie Doug. Er trifft auf dem Flur einen Farkartenkontrolleur, dessen Schlüssel ihn sehr interessieren. Da Doug Nichtraucher ist, fragt er Alex und Kos nach Zigaretten. Das Geld für die Zigaretten besorgt Donnan bei Ric. Doch damit nicht genug, jetzt will der Kontrolleur auch noch Feuer. Das verschafft sich Doug beim Hooligan im letzten Wagen. Die „Zigarette" läßt den Kontrolleur den Schlüssel vergessen. Jetzt klettert Doug auf das Dach des Zuges und gelangt mit Hilfe von Laken und Schlüssel in den Gepäckraum. Er findet die Krone - und einmal mehr nimmt das Schicksal seinen Lauf!

Im Dorf

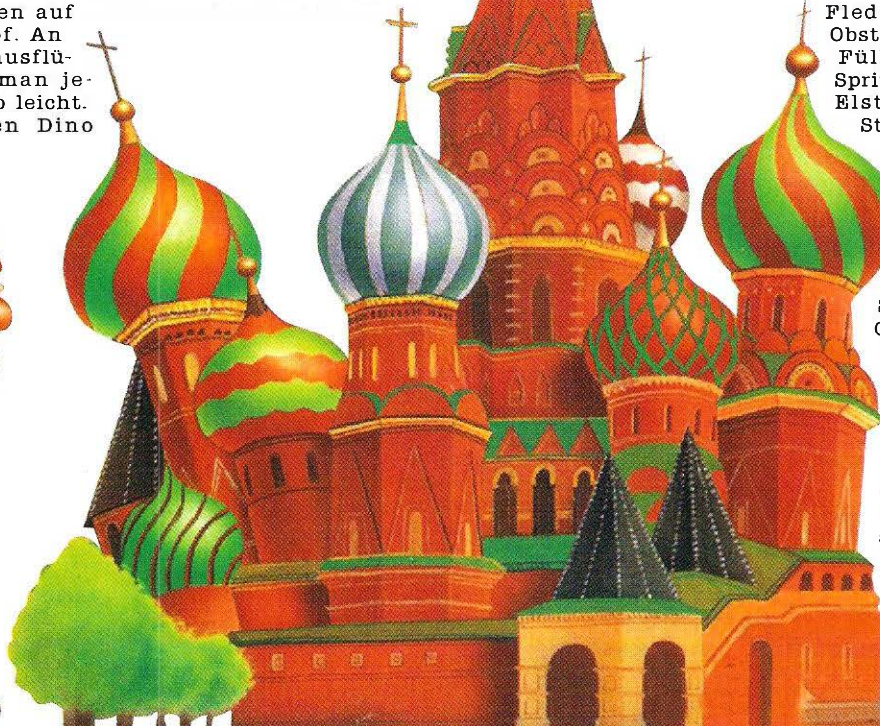
Als gute Freunde machen sich Doug und Dino sofort auf die Suche nach Donna. Nach dem Weg durch die Steppe gelangen die beiden an einen Fluß mit einer kaputten Brücke. Dino wirft die Felsen ins Wasser und der Weg ins Dorf ist frei. Dort gibt es zunächst ein Wiedersehen mit Zelda. Zelda würde den beiden ja gerne helfen, aber irgendein Idiot hat ihren Wohnwagen geplündert. Also müssen erst die Zutaten für den Spezialtrank besorgt werden. Die Knochen des toten Manns und eine Flasche liegen auf dem Friedhof. An die Fledermausflügel kommt man jedoch nicht so leicht. Also nehmen Dino und Doug alles mit, was sie im Dorf finden können. Doug experementiert mit Laterne und Flasche herum und bringt so den Totengräber zum Sprechen. Der erzählt von der Villa im Wald. Am Kirchturm finden die beiden eine Plane und einen Stock. Die Spieluhr schickt den Alten ins „Reich der Träume" und Dino kann die Brille mitnehmen. Doug nimmt den losen Stein aus der Kirchturmmauer. Mit Hilfe der fünf Eiszapfen geht es dann nach oben. Dino bastelt aus der Brille und der Regenrinne ein Fernrohr. Damit kundschaftet er den Weg zur Villa aus. Doug haut mit dem Stein gegen die Glocke und Dino fängt die Fledermäuse mit der Plane ein. Im Wald finden sie in der Behausung eines Eichhörnchens die Sonnenblumenkerne. Am Eingang zur Villa gibt es die letzte Zutat. Zelda braut den Trank...

Donna

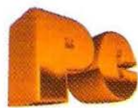
Donna hat keine Lust auf Experimente und sicht einen Fluchtweg aus ihrem Gefängnis. Sie steckt das Parfüm ein, reißt das Kissen auf und nimmt die Feder mit. Da sie weder durch die Tür noch durch das Fenster herauskommt, wandert ihr Blick nach oben. Durch den Geheimgang gelangt sie auf den Dachboden. Hier gibt es außer der Elster, der Platte und dem Chloroform nichts zu holen. Parfüm und Chloroform ergeben ein wirksames Mittel gegen die Wache. Bei ihrer Erkundung stellt Donna fest, daß die Haustür verschlossen ist und der Schlüssel sich im Schlafzimmer befindet. Wäre ja auch zu schön gewesen, wenn man den einfach nehmen könnte. Also sucht Donna weiter. Im Zimmer steckt sie das Obst ein und durch ein Mißgeschick bekommt sie ein Stück Gibs. Nun das Arbeitszimmer sehr gründlich untersuchen. Der Schlüssel zur Vitrine liegt im Auge des Skeletts. Donna liest die beiden Bücher und faßt den Plan, die diebische Elster zum Leben zu erwecken. Den Trank mixt Donna im Aschenbecher. Dazu braucht sie die Fledermausflügel, das Obst und die Feder. Den Füller benutzt sie als Spritze. Nun braucht die Elster nur noch einen Stromschlag, um zum Leben zu erwecken. Wieder auf dem Dachboden, streut Donna die Eisenspähne aus der Pendeluhr auf die Schallplatte. Sie malt mit dem Gibs eine Kreis auf den Boden und legt die Elster hinein. Die Platte gehört auf das Grammophon und schon ist die Elster lebendig und kann Donna die Schlüssel bringen. Die Vase wirft Donna aus ihrem Zimmerfenster und trifft damit die Wache...

Jörn Drees











MENZOBERRANZAN

HEXEDITOR

Wenn Sie bei Mindscapes Rollenspiel Menzoberranzan nicht stundenlang nach irgendwelchen Gegenständen suchen oder gleich mit einer schlagkräftigen Truppen ins Geschehen eingreifen möchten, dann müssen Sie mit einem Hex-Editor folgenden Bereich editieren. Die benötigte SAVE.DAT finden Sie im Verzeichnis SAVEXX (XX steht für die Nummer des Savegames):

Hexadresse:

00000160:	00	65	0D	07	00	00	00	15	-	00	FF	FF	00	00	56	4C	41	XXXXXXXXXXXXXXXX
00000170:	4B	56	45	52	44	4C	49	4E	-	47	00	00	00	00	88	00	XX	XXXXXXXXXXXXXXXX
00000180:	00	XX	05	FF	FF	00	00	03	-	XX	XX	00	XX	00	XX	00	XX	XXX ASCII TEXT XXX
00000190:	FF	XX	FF	XX	XX	00	00	FF	-	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	0C	XXXX ANZEIGE XXXX
000001A0:	0C	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	00	00	XX	XX	00	XXXXXXXXXXXXXXXX
000001B0:	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	FF	-	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	XXXXXXXXXXXXXXXX
000001C0:	FF	FF	FF	##	##	FF	FF	FF	-	FF	B4	01	FF	FF	C8	00	AA	XXXXXXXXXXXXXXXX

LEGENDE:

- XX Bild des Charakters
- XX Rasse des Charakters
- XX Klasse des Charakters
- XX aktuelle und normale Anzahl der Hitpoints (auf FF umschreiben).
- XX aktuelle Stufe des Charakters (max. Stufe 20, d. h. Hexwert 14 möglich)
- XX Stufe der zweiten Klasse, wenn Mehrklassencharakter
- XX Stufe der dritten Klasse, wenn Mehrklassencharakter
- **XX** entspricht den Erfahrunspunkten
- XX Eigenschaften (immer zwei Hexslots, z. B. FF FF, entsprechen einer Eigenschaft. Die Werte sollten 20 nicht überschreiten)
- XX erster Slot des ersten Charakters im Spiel (am besten im Spiel mit einem der unten aufgeführten Gegenstände markieren, abspeichern und dann ab dieser Position anfangen die gewünschten Gegenstände einzutragen)
- FF FF leerer Slot
- ## ## letzter Slot des ersten Charakters im Spiel (auch markieren, um den Rest der Informationen für das Spiel nicht zu überschreiben).
- XX linke bzw. rechte Ringhand des Charakters (nur für Ringe!)
- XX XX linke bzw. rechte Hand des Charakters (wichtig für Zaubersprüche, wie z. B. Flammenklinge, Totengriff, Schockgriff, die nur mit der Hand angewandt werden können)

Hier eine Liste aller Gegenstände im Spiel (nicht vergessen das ein Gegenstand immer zwei Slots in Hexzahlen benötigt)

00 00 .... Pouch
01 00 .... Sack
02 00 .... Chest
03 00 .... Sling Pouch
04 00 .... Ivory Scroll Case
05 00 .... Key Ring
06 00 .... Quiver
08 00 .... Bag of Holding
0A 00 .... Stone of Winter
0B 00 .... Borgenar's Stone
0C 00 .... Jarlaxels Necklace
0D 00 .... Galeb Dhurs Necklace
0E 00 .... Gem
0F 00 .... Gem of Infravision
10 00 .... Gem
11 00 .... Gem of Lolth
12 00 .... Diamond
13 00 .... Blue Gem
14 00 .... Scimitar
15 00 .... Scimitar „Icingdeath“
16 00 .... Scimitar „Twinkel“
17 00 .... Crossbow Bolt
18 00 .... Pick Axe
19 00 .... Crossbow
1A 00 .... Sling of Seeking
1B 00 .... Javelin of Lightning
1C 00 .... Dagger of Throwing
1D 00 .... Axe of Hurling
1E 00 .... Shield of Lighning Protection
1F 00 .... Shield
20 00 .... Wooden Shield
21 00 .... Leather Shield
22 00 .... Metal Shield
23 00 .... Shield
24 00 .... Battle Axe
25 00 .... Mace
26 00 .... Quarterstafff
27 00 .... Short Sword
28 00 .... Long Sword
29 00 .... Broad Sword
2A 00 .... Warhammer
2B 00 .... Dagger
2C 00 .... Two-Handed Sword
2D 00 .... Halberd
2E 00 .... Spear
2F 00 .... Throwing Knife
30 00 .... Composite Bow
31 00 .... Sling
32 00 .... Lock Picks
33 00 .... Light Pellet
35 00 .... Empty Book
36 00 .... Empty Mage Scroll
37 00 .... Empty Cleric Scroll
38 00 .... Empty Parchment
39 00 .... Arrow
3A 00 .... Stone
3B 00 .... Potion of Levitation
3C 00 .... Potion of Extra Healing
3D 00 .... Potion of Fire Resist
3E 00 .... Potion of Giant Strenght
3F 00 .... Potion of Healing
40 00 .... Potion of Speed
41 00 .... Oil of fiery Burning
42 00 .... Keoghtom's Ointment
43 00 .... Ring of Feather Fall
44 00 .... Ring of Fire Resist
45 00 .... Ring of Free Action
46 00 .... Ring of Protection
47 00 .... Ring of Regeneration
48 00 .... Ring of Wizardry
49 00 .... Potion of Flying
4A 00 .... Rod of Anti-Levitation
4B 00 .... Wand of Enemy-Detection
4C 00 .... Wand of Fireballs
4D 00 .... Wand of Frost
4E 00 .... Wand of Magic Missile
4F 00 .... Wand of Paralyzation



MENZOBERRANZAN

HEXEDITOR

50 00	Dwarven Horn
51 00	Bracers of Protection
52 00	Tricinia's Bracers
53 00	Bracers of Dexterity
54 00	Bracers of Giant Strenght
55 00	Empty Parchment Fragment
59 00	Coin
5A 00	Insignia of House Do'Urden
5B 00	Empty Letter
5C 00	Stone
5D 00	Magical Stone
5E 00	Yellow Candle (aus)
5F 00	Yellow Candle (brennt,Licht)
60 00	Black Candle (aus)
61 00	Black Candle (brennt,Dunkelheit)
62 00	White Candle (aus)
63 00	White Candle (brennt)
64 00	Red Candle (aus)
65 00	Red Candle (brennt,Feuerball)
66 00	Short red Candle (aus)
67 00	Short red Candle (brennt)
68 00	Tiny red Candle (aus)
69 00	Tiny red Candle (brennt)
6A 00	Blue Candle (aus)
6B 00	Blue Candle (brennt,Blitzstrahl)
6C 00	Short blue Candle (aus)
6D 00	Short blue Candle (brennt)
6E 00	Tiny blue Candle (aus)
6F 00	Tiny blue Candle (brennt)
70 00	Music Box of Healing (geschlossen)
71 00	Music Box of Healing (geöffnet)
72 00	Empty Bucket
73 00	Filled Bucket
74 00	Torch (an)
75 00	Torch (aus)
76 00	Holy Symbol of Dumathoin
77 00	Lump of Fungus
78 00	Figurine
7A 00	Jade Spider
7B 00	Zaubersprüche für die Hände
7C 00	Zaubersprüche für die Hände
7D 00	Zaubersprüche für die Hände
7E 00	Zaubersprüche für die Hände
7F 00	Zaubersprüche für die Hände
80 00	Zaubersprüche für die Hände
81 00	Zaubersprüche für die Hände
82 00	Zaubersprüche für die Hände
83 00	Zaubersprüche für die Hände
84 00	Zaubersprüche für die Hände
85 00	Zaubersprüche für die Hände
86 00	Zaubersprüche für die Hände
87 00	Figurine
88 00	Figurine
89 00	Figurine
8A 00	Figurine
8B 00	Chalice
8C 00	Silver Circle Key
8D 00	Silver Clover Key
8E 00	Silver Star Key
8F 00	Silver Moon Key
90 00	Silver Axe Key
91 00	Golden Circle
92 00	Golden Key with red Gem
93 00	Golden Key with blue Gem
94 00	Golden Key with black Gem (Patron Key)
95 00	Golden Key with green Gem
96 00	Iron Circle Key
97 00	Iron Key
98 00	Green Key 1
99 00	Green Key 2
9A 00	Green Key 3
9B 00	Green Key 4
9C 00	Green Key 5
9D 00	White Circle Key
A3 00	Helm +2
A4 00	Helm with Spider +2
A5 00	Helm of Spiders +2
A6 00	Helm of Disguise +2
A7 00	Leather Helm
A8 00	Padded Helm
A9 00	Ring Helm
AA 00	Scale Helm
AB 00	Chain Helm
AC 00	Elven Chain Helm
AD 00	Bronze Helm
AE 00	Banded Helm
AF 00	Plate Helm
B1 00	Adamnite Plate Helm
B2 00	Drow Adamnite Plate Helm
B3 00	Ghost Plate Helm
B4 00	Blue Robe
B6 00	White Robe
B8 00	Green Robe
BA 00	Cloak of Protection
BC 00	Leather Armor
BE 00	Padded Armor
C2 00	Scale Mail
C4 00	Chain Mail
C6 00	Chain Mail
C8 00	Elven Chain Mail
CA 00	Bronze Plate Mail
CC 00	Banded Armor
CE 00	Plate Mail
D2 00	Adamnite Chain Mail
D4 00	Adamnite Plate Mail
D7 00	Elf Ghost Plate Mail
D9 00	Rusted Chain Mail
DB 00	Rusted Plate Mail
DD 00	Centaur Armor
E1 00	Mage Scroll of „Armor"
E2 00	Mage Scroll of „Burning Hands"
E3 00	Mage Scroll of „Chill Touch"
E4 00	Mage Scroll of „Immunity to Adherance"
E5 00	Mage Scroll of „Detect Undead"
E6 00	Mage Scroll of „Light"
E7 00	Mage Scroll of „Magic Missile"
E8 00	Mage Scroll of „Shield"
E9 00	Mage Scroll of „Feather Fall"
EA 00	Mage Scroll of „Protection from Evil"
EB 00	Mage Scroll of „Shocking Grasp"
EC 00	Mage Scroll of „Spook"
ED 00	Mage Scroll of „Agannazer's Scorcher"
EE 00	Mage Scroll of „Blur"
EF 00	Mage Scroll of „Improved Identify"
F1 00	Mage Scroll of „Ice Knife"
F2 00	Mage Scroll of „Darkness"
F3 00	Mage Scroll of „Levitate"
F4 00	Mage Scroll of „Melf's Acid Arrow"
F5 00	Mage Scroll of „Stinking Cloud"
F6 00	Mage Scroll of „Web"
F7 00	Mage Scroll of „Dispel Magic"
F8 00	Mage Scroll of „Fireball"
F9 00	Mage Scroll of „Flame Arrow"
FA 00	Mage Scroll of „Haste"
FB 00	Mage Scroll of „Slow"
FC 00	Mage Scroll of „Hold Person"
FD 00	Mage Scroll of „Invisibility 10 Foot"
FE 00	Mage Scroll of „Lightning Bolt"
FF 00	Mage Scroll of „Vampiric Touch"

Nach FF 00 geht es mit 01 01, 02 01, 03 01... weiter (Spruchrollen sind dann nach Stufen geordnet). Viel Spaß beim Ausprobieren! Alle zur Lösung des Spiels notwendigen Gegenstände sind oben aufgeführt.

Niki Burg und Thomas Lazar



KURZTIPS

RAMSES

Wenn Sie einen Hex-Editor besitzen, so können Sie die Datei RAMSES.EXE an folgenden Punkten verändern, um sich durch's Spiel „zu mogeln". Legen Sie sich bitte zuvor eine Sicherheitskopie der Datei an (falls Sie die PC Games CD-ROM 4/95 nicht mehr greifbar haben).

```
0000CA30: ..  ..  ..  ..  ..  ..  ..  ..  - 50 49 4e 41 53 53 45 20
0000CA40: 0A 00 02 00 04 00 03 00 - 0A 00 0E 00 31 30 30 30
0000CA50: 30 46 00 10 27 00 00 0A - 00  ..  ..  ..  ..  ..  ..  ..
```

Schiffname (Pinasse)

Länge (0A = 11)	Höhe (02 = 2)
Breite (04 = 4)	Besatzung (03 = 3)
Ladefläche (0A = 10)	Geschwindigkeit (0E = 14)
Preis 1 (31 30 30 30 = 10.000 Taler)	Preis 2 (10 27 = 10.000 Taler)
Ladefläche (0A = 10)	

Preis 1 wirkt sich nur auf die Bildschirmanzeige aus, sollen die Veränderungen in Kraft treten, so müssen Sie auch Preis 2 verändern. Außerdem kann nicht nur die Pinasse modifiziert werden, sondern auch jedes andere Schiff. Die Startadressen sind CA59 für die Sloop, CA7A für die Barque, CA9B für die Frigate und CABC für die Galleon.

Peter Schmidt

BU. MAG. HATTRICK

Es gibt zwei Möglichkeiten, um auf dem Transfermarkt einen preisgünstigen Spieler zu ergattern:

1. Man sucht einen Spieler auf dem Transfermarkt, der bereits vier Angebote von anderen Vereinen hat und geht dann auf das Feld Angebot. Jetzt erscheint „der Spieler geht auf Ihr 1. Angebot ein". Er wird sofort dem Kader hinzugefügt.

2. Das gleiche ist aber auch möglich, wenn der Spieler noch kein Angebot von anderen Vereinen hat. Hier genügt es einem Spieler seiner Wahl eine geringe Ablösesumme von ca. 40.000 Mark zu bieten, ihm aber ein Gehalt zu offerieren, das mindestens doppelt so hoch ist, wie das geforderte. Auf diese Weise nimmt der Spieler meist das Angebot an, auch wenn andere Vereine Ablösesummen in Millionenhöhe bieten. Sobald der Spieler unter Vertrag steht, kann man versuchen, ihn auf ein angemessenes Gehatl herunterzuhandeln.

Jochen Kopsch

FIFA SOCCER

Wenn der Torwart der gegnerischen Mannschaft den Ball in den Händen hält und zum Abschlag ausholt, dann muß man sich mit einem Stürmer ganz knapp vor ihn stellen. Jetzt mehrmals und schnell die Taste SPACE drücken, so daß der Ball beim Abschlag vom Angreifer abprallt und im Tor landet.

Marius Ohemba

INFERNO

Wenn Sie während des Spiels LOLIFE eingeben, so werden Sie augenblicklich unverwundbar und verfügen über unendlich viel Munition. Doch Vorsicht! Nach der Aktivierung dieses Cheat-Modes ist es nun unmöglich, einen HighScore zu erspielen.

Lars Gaertner

RIGHTEOUS FIRE

Righteous Fire wird wie gewohnt mit RF.EXE gestartet. Danach einen beliebigen Spielstand einladen oder ein neues Spiel beginnen. Jetzt eine oder mehrere Fusionkanonen kaufen und speichern. Zurück im DOS benennt man den Spielstand um (zum Beispiel: REN 001.PRS 001.SAV). Wenn man das Spiel nun mit PRIV.EXE startet und den umbenannten Spielstand einlädt, verfügt man über eine oder mehrere Steltekkanonen.

Christian Hille

TRANSPORT TYCOON

Mit folgendem Trick kann man bei Transport Tycoon ganz einfach Straßen planieren. Wenn man ein Gleis auf die Straße eines Gegners oder einer Stadt baut, wird daraus ein Bahnübergang, der der eigenen Firma gehört. Diesen kann man nun nach eigenem Ermessen planieren oder umgestalten, so daß man entweder dem Gegner den Transportweg abschneiden oder Platz für eigene Straßen schaffen kann.

BATTLE ISLE 2

Bie schweren Missionen kann man eine Schwachstelle des Programms ausnutzen. Man geht dabei folgendermaßen vor:

1. Im Menüpunkt des **MILOPs EINSTELLUNGEN** stellt man Schwierigkeitsgrad auf **TRAINING**.
2. Nachem man das Menü durch **ZURÜCK** verlassen hat, und sobald man irgendeine der eigenen Einheiten bewegt, wird folgendes auffällig:
   a) mann kann alles sehen,
   b) beim Ziehen verliert man keinen Treibstoff (nützlich für Flugzeuge usw.) und
   c) wenn man angreift, verliert man keine Munition (nützlich für Buggies usw.).
3. Vorsicht! Die Punkte 2a bis 2c gelten auch für den Computer! Deshalb: nach jedem beendeten Zug (also vor dem Moduswechsel) unbedingt bei den Einstellungen den Schwierigkeitsgrad auf **LEICHT**, **MITTEL** oder **EXPERTE** zurückstellen.
4. Wenn der Computer jetzt seine Einheiten bewegt, verliert er Treibstoff und Munition.
5. Nachdem der Computer seinen Zug beendet hat, geht man wieder nach Punkt 1 vor.

Dieser Trick funktioniert auch mit der Scenery Disc „Das Erbe des Titan"

Johannes Koop

BIS ZU 300 MARK...

können Sie ganz nebenbei verdienen, wenn Sie uns eine Komplettlösung oder einen tollen Trick zuschicken:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Die Leser-Hitliste

Jetzt können Sie bei den Lesercharts noch einfacher mitwirken. Sie brauchen lediglich zum Telefonhörer zu greifen und folgende Nummer wählen: **(01 90) 19 01 44**
12 Sek. = 23 Pfennig/DeTeMedien
Folgen Sie anschließend den Ansagen, achten Sie aber bitte darauf, daß Sie beim betreffenden Spieltitel die entsprechende Nummer angeben. Der Sprachcomputer funktioniert nur bei korrekter Vorgehensweise. Kleines Beispiel: Bei Aces of the Deep müssen Sie sprechen: NULL, NULL, DREI!

Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas, geben Sie also unbedingt am Ende Ihren Namen und Ihre Adresse an! Zur Verlosung stehen:

50 x Cheat-Easy Das ultimative Cheatprogramm mit Tips zu über 100 Spielen!

10 x ein tolles Original-Spiel

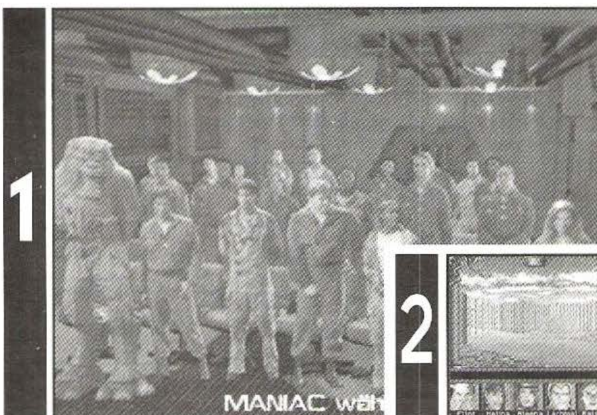
Hitliste

000 5th Fleet
001 1942 - The Pacific Air War
002 1990
003 Aces of the Deep
004 AEGIS: Guardian of the Fleet
005 Airlines
006 Al Qadim - The Genie's Curse
007 Aladdin
008 Alien Breed
009 Alien Legacy
010 Alien Logic
011 All New World of Lemmings
012 Alone in the Dark
013 Alone in the Dark 2
014 Alone in the Dark 3
015 Anstoß
016 Anstoß - World Cup Edition
017 Ar ade Pool
018 Archon Ultra
019 Armored Fist
020 Aufschwung Ost
021 Battle Bugs
022 Battle Isle 2
023 Beneath a Steel Sky
024 Big Sea
025 Bioforge
026 Biing!
027 Black Hawk
028 Blo net
029 Balo
030 Body Count
031 Bundesliga Manager Hattrick
032 Bureau 13
033 Burning Steel 2 - Guadalcanal
034 Burning Steel 3
035 Campaign 2
036 Carriers at War 2
037 Castles 2
038 Central Intelligence
039 Christoph Kolumbus
040 Civilization
041 Colonization
042 Comanche
043 Commander Blood
044 Companions of Xanth
045 Cool Spot
046 Corridor 7
047 Cosmic Spacehead
048 Creature Shock
049 Critical Path
050 Crystal Caliburn
051 Cyberia
052 Cyberrace
053 Cyberwar
054 Cycle Mania
055 Cyclones
056 D-Day - The Beginning of the End
057 Daedalus Encounter
058 Dark Forces
059 Dark Legions
060 Dark Sun - The Shattered Lands
061 Dark Sun 2 - Wake of the Ravager
062 Das schwarze Auge 2 - Sternenschweif
063 Down Patrol
064 Death Gate
065 Death or Glory
066 Delta-V
067 Der Baulöwe
068 Der Clou
069 Der König der Löwen
070 Descent
071 Desert Strike
072 Die total verrückte Rally
073 Die Höhlenwelt Saga
074 Die Sage von Nietoom
075 Diggers
076 Discoveries of the Deep
077 Discworld
078 Dominus
079 Dragon Lore
080 Dragon's Lair
081 Dragonsphere
082 Dreamweb
083 Drug Wars
084 Dungeon Hack
085 Ecstatica
086 Empire Deluxe
087 Empire Soccer
088 Erben der Erde
089 Evasive Action
090 Eye of the Storm
091 F14-Fleet Defender
092 Falcon Gold
093 FIFA International Soccer
094 Flamingo Tours
095 Flight Sim Toolkit
096 Flight of the Amazon Queen
097 Front Page Sports Baseball '95
098 Front Page Sports Football '95
099 Frontier - Elite 2
100 Frontier - 1st Encounters
101 Frontlines
102 Fury of the Furries
103 Future Dimensions
104 Fußball Total!
105 Gabriel Knight - Sins of the Fathers
106 Genesia
107 Goal!
108 Goblins 3
109 Gone Fishing
110 Guilty
111 Hammer of the Gods
112 Hanse - Die Expedition
113 Hardball 4
114 Harpoon
115 Hokum KA-50
116 Homey D. Clown
117 Hugo
118 Hurra Deutschland
119 In Extremis
120 Inca 2 - Wirococha
121 Incredible Toons
122 Inferno - The Odyssey Continues
123 Infinity One
124 Innocent Until Caught
125 Inordinate Desire
126 Inspektor Zebak: Das Erbe
127 International Tennis Open
128 Iron Helix
129 Iron Assault
130 Ishar 3 - The Seven Gates of Infinity
131 Jack Nicklaus Golf & Course Design
132 Jewels of the Oracle
133 Jurassic Park
134 Jump Raven
135 Kick Off 3
136 King's Quest VII
137 Kingmaker
138 Klik & Play
139 Labyrinth of Time
140 Lands of Lore
141 Lawnmower Man
142 Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge
143 Legend of Kyrandia: The Hand of Fate
144 Leisure Suit Larry 6: Shape up or Slip out
145 Lemmings
146 Litil Divil
147 Litt e Big Adventure
148 L erunner - The Legend Returns
149 Lollypop
150 Lord of the Rings
151 Lords of the Realm
152 Lost Files of Sherlock Holmes
153 Lost Eden
154 Lost Signals
155 Lothar Matthäus
156 Lothar Matthäus Super Soccer
157 Maabus
158 Mad News
159 Magic Carpet
160 Magic of Endoria
161 Man Enough
162 Master of Magic
163 McDonaldland
164 Megamotion
165 Megarace
166 Menzoberranzan
167 Merchant Prince
168 Metal & Lace
169 Metaltech: Battledrome
170 Metaltech: Earthsiege
171 MicroMachines
172 Microcosm
173 Microsoft Space Simulator
174 Myst
175 NASCAR Racing
176 NBA Live 95
177 NCA Basketball
178 NHL Hockey '95
179 Noctropolis
180 Nomad
181 Novastorm
182 Oldtimer
183 Outpost
184 Overlord
185 Oxyd Magnum
186 Pacific Strike
187 Panzer General
188 PGA Tour Golf 486
189 Pinball Dreams/Pinball Dreams Deluxe
190 Pinball Fantasies
191 Pinball Fantasies Deluxe
192 Pizza Connection
193 Dos Amt
194 Der Planer
195 Pi ture Perfect Golf
196 Planet Football
197 Police Quest 4 - Open Season
198 Power Drive
199 Privateer
200 Profi Fußball Trainer
201 Project X
202 Prototype
203 Psycho Pinball
204 PyroTechnica
205 Quantum Gate - No One Dreams Here
206 Quarantine
207 Quarter Pole
208 Quest for Glory - Shadows of Darkness
209 Railway Challenge
210 Rally
211 ranTrainer
212 Ravenloft - Strahd's Possession
213 Ravenloft - Stone Prophet
214 Rebel Assault
215 Red Crystal
216 Retribution
217 Return to Zork
218 Reunion
219 Rings of Medusa Gold
220 Rise of the Robots
221 Robinson's Requiem
222 Royal Flush
223 Rüsselsheim
224 Sabre Team
225 Sam'n'Max
226 Schatz im Silbersee
227 Shadow Caster
228 Super Karts
229 Super Street Fighter Turbo
230 Die Siedler
231 SimCity SimFarm
232 Simon the Sorcerer
233 Soccer Kid
234 Software Manager
235 Space Federation
236 Spaceship Warlock
237 SSN-21 Seawolf
238 Star Crusader
239 Star Trek Judgment Rites
240 Star Trek 25th Anniversary
241 Star Wars Chess
242 Strike Commander
243 Strike Squad
244 Striker
245 Stone Racers
246 Subtrade
247 Subwar 37 Superhero League of Hoboken
248 Surf Ninjas
249 System Shock
250 Tank Commander
251 T.F.X.
252 Terminator Rampage
253 The Big Red Adventure
254 The Chaos Engine
255 The Elder Scrolls
256 The Grandest Fleet
257 The Hidden Below
258 The Horde
259 The Journeyman Project
260 The Psychotron
261 Theme Park
262 Tie Fighter
263 Tornado
264 Transport Tycoon
265 Transport Tycoon World Editor
266 Tubular Worlds
267 U. S. Navy Fighters
268 UFO - Enemy Unknown
269 Ultima 8 - Pagan
270 Ultimate Body Blows
271 Ultimate Football
272 Under a Killing Moon
273 Universe
274 Unnatural Selection
275 Unnecessary Roughness
276 Virtuoso
277 Voyeur
278 Warcraft
279 Whale's Voyage
280 Whizz
281 Who Shot Johnny Rock?
282 Wild Blue Yonder
283 Wing Commander 3
284 Wing Commander Armada
285 Wings of Glory
286 Wizard
287 Wolfpack
288 Woodruff & The Schnibble of Azimuth
289 World Cup Golf
290 World Cup USA '94
291 X-COM - Terror from the Deep
292 X-Wing
293 Zephyr
294 Zeppelin

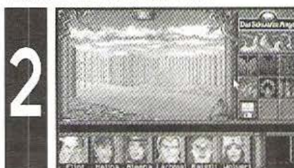
AKTUELLE LESERCHARTS

LESERCHARTS MS-DOS/CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	1	Wing Commander 3	Origin	5. Monat
2	8	Das Schwarze Auge 2	Attic	3. Monat
3	3	Cyberia	Interplay	4. Monat
4	neu	Descent	Interplay	1. Monat
5	22	Little Big Adventure	Adeline	3. Monat
6	27	Theme Park	Bullfrog	5. Monat
7	neu	Alone in the Dark 3	Infogrames	1. Monat
8	neu	BM Hattrick	Software 2000	1. Monat
9	neu	Cycle Mania	Accolade	1. Monat
10	24	Panzer General	Mindscape/SSI	2. Monat
11	neu	Der Planer	Greenwood	1. Monat
12	neu	Anstoß	Ascon	1. Monat
13	neu	Civilization	MicroProse	1. Monat
14	neu	Die Höhlenwelt	Software 2000	1. Monat
15	14	Legend of Kyrandia 3	Westwood/Virgin	3. Monat
16	neu	Lollypop	Rainbow Arts	1. Monat
17	28	WC Armada	Origin	3. Monat
18	2	Colonization	MicroProse	6. Monat
19	18	Sam & Max	LucasArts	6. Monat
20	15	FIFA Soccer	Electronic Arts	3. Monat
21	9	Ecstatica	Psygnosis	3. Monat
22	7	Creature Shock	Argonaut/Virgin	3. Monat
23	29	Aces of the Deep	Dynamix	2. Monat
24	11	Die Siedler	Blue Byte	5. Monat
25	16	King`s Quest VII	Sierra	2. Monat
26	4	Magic Carpet	Bullfrog	5. Monat
27	neu	Aladdin	Virgin	1. Monat
28	21	Cool Spot	Virgin	2. Monat
29	6	Nascar	Papyrus/Virgin	2. Monat
30	5	Rebel Assault	LucasArts	2. Monat

1


Seit einigen Wochen hält sich nun schon Wing Commander 3 standhaft auf dem ersten Platz. Zahlreiche Neuerscheinungen befinden sich allerdings schon auf dem Weg nach oben und werden in Zukunft dem Ausnahmespiel das Leben schwer machen.

2


3


RANKING

Die Computerbranche wächst schon seit Jahren so schnell und unaufhaltsam wie keine andere auf der Welt. Das bedeutet gleichzeitig, daß stetig neue User, unter denen sich natürlich auch potentielle Spieler befinden, hinzukommen. Gerade diesen Einsteigern möchten wir mit unserer Bestenliste entgegenkommen, damit sie die Spiele, die Monat für Monat in PC Games vorgestellt und getestet werden, leichter einordnen und den Markt besser beurteilen können. Aber auch für Veteranen ist diese neue Rubrik sicherlich interessant, lassen sich doch aufschlußreiche Vergleiche anstellen.

Die besten Spiele im Überblick

Arcade-Action

Action, wie man sie normalerweise nur am Spielautomaten findet, bietet Rebel Assault, dicht gefolgt von Cyberia und Creature Shock. Neueinsteiger: Super Street Fighter 2 Turbo!

1. Rebel Assault	91%
2. Cyberia	90%
3. Creature Shock	90%
4. Psycho Pinball	87%
5. Pinball Fantasies	86%
6. Silverball	85%
7. Prototype	84%
8. Jurassic Park	82%
9. MegaRace	82%
10. SSF2 Turbo	82%

3D-Action

Führungswechsel! Dark Forces setzte sich im Handumdrehen vor die beiden bisherigen Spitzenreiter Descent und Magic Carpet. Luke Skywalker sorgt einfach für mehr Stimmung!

1. Dark Forces	94%
2. Descent	92%
3. Magic Carpet	92%
4. System Shock	90%
5. XXXX	90%
6. XXXX 2	85%
7. Shadow Caster	82%
8. Terminator Rampage	80%
9. The Hidden Below	69%
10. Operation Bodycount	18%

Rollenspiele

Obwohl sich bei diesem Thema die Geister scheiden: der Favorit der Redaktion ist Ultima 8!: Pagan! Durch die spannungsgeladene Story ist es unserer Meinung nach Klassenprimus.

1. Ultima 8 - Pagan	94%
2. Ultima Underworld 2	93%
3. Ultima 7 - Serpent Isle	92%
4. Lands of Lore	88%
5. DSA 2	86%
6. Menzoberranzan	85%
7. Might & Magic 4	84%
8. Dark Sun - Shattered Lands	84%
9. The Elder Scrolls	82%
10. Wizardry 7	81%

Adventures

Auf dem Adventure-Sektor herrscht dichtes Gedränge, doch die LucasArts-Knüller Sam & Max und Day of the Tentacle haben deutlich die Nase vor King`s Quest, Woodruff & Co.

1. Day of the Tentacle	92%
2. Sam & Max	91%
3. Indiana Jones 4	90%
4. Woodruff & The Schnibble	89%
5. King`s Quest 7	88%
6. Discworld	87%
7. Simon the Sorcerer	86%
8. Gabriel Knight	86%
9. Dragonsphere	85%
10. Beneath a Steel Sky	85%

Jump & Run

Alle Referenzspiele kommen in diesem Genre von Virgin Interactive: Angefangen bei Cool Spot, über Der König der Löwen bis hin zum alles überbietenden Aladdin.

1. Aladdin	89%
2. Cool Spot	84%
3. Der König der Löwen	79%
4. Flashback	77%
5. Fury of the Furries	78%
6. Gods	78%
7. Prehistoric 2	78%
8. Zool	76%
9. James Pond 2	74%
10. Soccer Kid	70%

Der Bewertungskasten

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

- Diese Auflösungen werden unterstützt.
- Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.
- Diese Soundstandards werden unterstützt.
- So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).
- Die angegebene Mindestkonfiguration.
- Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.
- Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

RANKING

Adventure	
Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

- In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.
- Die Einzelwertungen im Überblick.
- Die Sprache im Handbuch/Spiel.
- Preis und Hersteller des Spiels.
- So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

Flugsimulationen

Echte Puristen werden hier sicherlich Flight 5.0 aufgrund des genialen Flugmodells an erster Stelle führen. Wir bevorzugen jedoch Strike Commander. Grund: mehr Action!

1. Strike Commander	94%
2. TFX	92%
3. Dawn Patrol	90%
4. Falcon 3.0	87%
5. Pacific Strike	87%
6. Comanche	85%
7. F15 Strike Eagle 3	85%
8. Aces of the Pacific	84%
9. 1942 - PAW	82%
10. Reach for the Skies	81%

Strategiespiele

MicroProse bürgt für Qualität: Colonization und Civilization sind die Referenzspiele auf diesem Sektor - vor allem durch die hervorragend eingebundenen wirtschaftlichen Elemente.

1. Colonization	93%
2. Civilization	90%
3. Battle Isle 2	90%
4. Dune 2	86%
5. Transport Tycoon	86%
6. Warcraft	86%
7. Lemmings 3	85%
8. UFO	85%
9. Master of Magic	85%
10. History Line	83%

Simulationen

In diesem Genre haben die Deutschen die Nase vorn. Die bitterböse Krankenhaussatire Biing! von reLINE konnte fast einen Platz unter den Top 3 einnehmen.

1. SimCity 2000	93%
2. BMH	91%
3. Anstoß	89%
4. Biing!	87%
5. Anstoß - World Cup	87%
6. Theme Park	86%
7. Oldtimer	85%
8. Mad News	84%
9. Die Siedler	82%
10. Pizza Connection	81%

Sportspiele

NBA Live 95 nimmt zweifellos die Spitzenposition in diesem Genre ein und setzt sich klar vor FIFA Soccer und Lothar Matthäus. Electronic Arts hat jetzt alle Sportarten im Griff.

1. NBA Live 95	93%
2. FIFA Soccer	90%
3. Lothar Matth. Super Soccer	90%
4. Links 386pro	89%
5. NHL Hockey '95	88%
6. Hardball 4	87%
7. PGA Tour Golf	86%
8. Empire Soccer	85%
9. Int'l. Tennis Open	82%
10. Sensible Soccer	81%

Rennspiele.

Auch wenn viele Nascar in den Himmel loben: F1GP spielt sich einfach am besten. Hohe Spielbarkeit gepaart mit toller Grafik bietet hingegen Indy Car Racing von Papyrus.

1. Indy Car Racing	89%
2. Formula One Grand Prix	87%
3. Super Karts	84%
4. Nascar Racing	80%
5. Car & Driver	78%
6. Stone Racers	76%
7. Lotus - Ultimate	70%
8. Rally	69%
9. Grand Prix Unlimited	65%
10. Power Drive	47%

Weltraumspiele

Wing Commander 3 stellt alles in den Schatten. Die Filmsequenzen der Referenzklasse werden bald nebensächlich, die Grafik im Spiel und das Gameplay stehen im Vordergrund.

1. Wing Commander 3	96%
2. Privateer	92%
3. X-Wing	90%
4. Inferno	90%
5. Tie Fighter	85%
6. Star Crusader	82%
7. Frontier: Elite 2	81%
8. Wing Commander 2	81%
9. Wing Commander Armada	75%
10. Starlord	70%

Wenn Sie PC Games schon seit mehreren Monaten lesen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß wir einige Spiele herabgewertet haben. Das liegt schlicht und ergreifend am Zahn der Zeit. In Zukunft werden wir jedes Jahr im April die Wertungen den neuen Standards anpassen.

BIETE SOFTWARE

3,5": Mörtel Kompott 35,-; Speed Pack, Tower of Fear, Hammerboy, Hot Shot, Satan, Mega Phönix, je 15,- Tel. 09191/4451

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga!! Verkaufe Kopierstationen für SNES & Mega Drive!! Tel. 05731/96596 oder 05731/49451

Under a Killing Moon, Transport Tycoon, Rise of the Robots, Warcraft, Man Enough, Kyrandia 3, je DM 50,- Tel. 07231/266636

Verkaufe + tausche !neue! CD-ROM-Spiele zu günstigen Preisen (habe auch 3,5"-Spiele); Tel. 02369/4301 Fax: 02369/4301

Verk.: Larry 6, Orig., auf Diskette für 50,- DM Tel. 069/888814

CD-ROM-Titel, neuwertig zu verkaufen. Bitte kostenlose Liste anfordern: Jan Nieradzik, Ligusterweg 2, 28816 Stuhr

Verk. CD-Sp.: Creature Shock, Ecstatica VB je 60,- DM, Tennis Open VB 50,- DM; Disk: Anstoß 40 DM Tel. 0711/816978

Verk. auf Disk Ultima 8 + Speech 60 DM, Lost Vikings 40 DM, Fifa Soccer 45 DM, Jurassic Park 30 DM; VB-Preise; Tel. 0711/816978

Verk.: Cannon Fodder2, Erben der Erde; suche Inferno, Ultima 8, Comanche, Ba. Isle2, Ecstatica; Tel. 07724/1226

Verkaufe o. tausche: Indy 4, Tornado, Gunship, SimAnt, Sleep Walker usw. Moritz Wagner, Tel. 089/8561312

Verk. auf Disk: Trans. Tycoon 60 DM, System Shock 40 DM, DotT 40 DM, Battle Isle 2 50 DM, Privateer + Speech Tel. 0711/816978

Ver./tausche Incredible Machine, Indy 3 u. Space Invaders 40 DM, gegen D. Strike o. SimCity 2000; Brüstel, Hasenwinkel 25, 15236 Ffo

Verk.: 1869 40 DM, Red Baron 48 DM, Rally 40 DM, Larry 6 45 DM, Day of the Tentacle 45 DM, Handbuch für DotT, Larry 6. Ab 16.00 Uhr; Tel. 03721/85156

Verk./Tausche Joe Montana, Mega Race CD, Der Trainer CD, BMH, Star Trek 2, Chaos Engine, F15 3 Tel. 06078/4815

Verk. 3,5" Disk: Star Crusader, Shadow Caster je 45 DM, Space Quest 5 + Lösungsheft 55 DM; Schneider Tel. 089/2725034

Verk. PC-Spiele: Dune 2 (DV) 40 DM, Syndicate + Mission-Disk (DV) 60 DM, Ter. Rampage 40 DM (DV) Tel. 034292/68426

Tausche Inspektor Zebok + Batman Returns gegen Dark Forces DV, Cyberia, WC3 DV Tel. + Fax: 02161/584257

Aktuelle Software für PC, auch CD-ROM, Liste gratis anfordern: T. Panyrek, Postfach 9, A-1153 Wien

Kaufe/Verkaufe viele PC-Spiele. Alexander Hübner, Breite Str. 6, 88214 Ravensburg; Fax: 0751/61396

Verkaufe Top-PC-Spiele zum Superpreis, z. B.: Wing Commander 3, Sherlock Holmes, Lost Vikings. Ab 16.00 Uhr; Tel. 06155/77266

Verkaufe Top-PC-Spiele! Supergünstig, z. B.: Earth Siege, TFX, 1942 PAW, Aces of the Deep... Tel. 0821/664507

Verk.: Space Quest IV, Dune 2, Privateer, U. a. Killing Moon, Outpost, Star Trek, J. Rites, Magic Carpet; Randolph Sutter, Sonnenbergstr. 59, CH-8610 Uster

Verkaufe 40 PC-Spiele, Diskette; Info gegen frank. Rückumschlag; Dirk Hummelt, E.-Thälmann-Str. 27, 15306 Niederjesar

Verk./tausche Mega Race 35 DM, DotT CD 40 DM, Tie Fighter 45 DM, gegen Magic Carpet CD; Tel. 02656/8483

Verkaufe Cover-CDs, Shareware-CDs und Programme. Tausche auch geg. CD-ROMs. Tel. 05923/3047

Originalspiele von 5,- bis 25,- DM; Liste gegen Rückumschlag; K. Roth, Kilian-Göbel-Str. 46, 97421 Schweinfurt

D. gr. Autoatlas Deutschland m. 75 Stadtplänen 90 DM, Reise d. USA Deutsch 60 DM, Win 3.1 CD neu. Tel. 033439/6054

Verkaufe Myst CD-ROM 60 DM und Loderunner 50 DM; Tel. 07121/601013

Verkaufe: Der Planer 50 DM, A320, Space Max, SimEarth je 30 DM, TV Sports Football 10 DM; Tel. 08104/9913

WC3-Special Edition: WC3 + Audio CD, Making of CD, Videokassette, Kalender, T.-Shirt in einer Filmrolle; Preis: VHS; Tel. 06753/2937

Verk. Comanche für 50,- DM, suche Syndicate CD-ROM Tel. 0381/694800

Verk. Bet. Krondor, Gob 3, Prince 2, Cool Spot, (alles Orig.) je 50,- DM; suche KnP DV. Tel. 04403/59851

Tausche PC-Original BMH (ohne Anleitung) gegen gleichwertiges Game; Tel. 0410/64049 oder 68438

Verk. CDs: Myst (us) 50 DM, Dark Forces 80 DM, Darkseed 20 DM, Disk Stunt Island (us) 30 DM; Joystick Logitech Wingman 45 DM Tel. 06404/62599

Verk.: Al-Qadim CD 65,- u. Comanche 50,-. Tel. 02371/42428, F. Tamoschat, Feldmarkring 141a, 58640 Iserlohn

Verkaufe Alone1 DV CD 25 DM, Alone 2 DV CD 40 DM, komplett nur 55 DM! Ich zahle Porto! Tel. 07195/57870

Wizardry 7, Dungeon Hack, Lemmings, MM4 je 35 DM, Planet's Edge, Beholder 2, Tornado, Summoning je 30 DM + NN; Tel. 02327/73161

Verkaufe F-19 Stealth Fighter + Indianer Jones 3 zu je 30 DM; meldet Euch bitte bei M. Krois, Eurach 3, 82393 Iffeldorf

Kampfsimulator F-16 mit deuts. Handbuch f. 40,- DM zu verkaufen. Tel./Fax: 03947/63818

Verk. TFX 3,5" mit dt. Handbuch 45 DM (zzgl. Porto u. Nachnahmegebühr); Tel. 09342/59893 ab 14.00 Uhr

Yellow Point CD-ROM kompl. m. Anleitung f. 45,- DM; Tel./Fax: 03947/63818

Verk. Nascar Racing (CD) 80 DM (dt. Handbuch, Orig.). Tel. 07302/5441

Wegen Systemwechsel kompl. Software/DTP/Text/Spiele/ CD-ROMs/DOS/Win für 150,- DM zu verkaufen. Tel./Fax: 03947/63818

Verk. Spiele: Faery Tale, GAME OVER, The Munsters, Dracula, Cool Spot, Escape from the Planet of the Robot Monsters, Keys to Maramon. VP.: DM 20-30 VHS. Tel. 07325/4525

Verk. Sam&Max (3,5" DV) 45 DM u. Scooters Zauberschloß (CD) + Kid Pix (CD) 90 DM, fast neu; Tel. 0221/419790 ab 16.00 Uhr

Textverarb. d. Superlative: Word Perfekt 6.0 f. Win + QuattroPro 5.0 auf CD-ROM/NP 899,- DM, für 250,- DM zu verk. Tel./Fax: 03947/63818

Verk.: Rebel Assault + Kolumbus (CD) für 70 DM o. tausche gegen Kyrandia 3. Ab 16.00 Uhr; Tel. 0221/419790

Verk.: Star Trek, Cyberrace je 40 DM, Age 20 DM, PC-64 50 DM; A. Malthes Alaunstr. 1, 01099 Dresden

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga!! Verkaufe Kopierstationen für SNES & Mega Drive!! Tel. 05731/96596, oder 49451

CD-ROM: Cyclemania, Battle Isle 2, Comanche je 60 DM; Disk: Strike Com., Day of the Tentacle; Tel. 02263/961519

Verkaufe: Red Baron, HL 14-18, Burning Steel, Aces o.t. Pacific, Campaign, SWotL, SS2, Battle Isle. Tel. 03546/2537

Raritäten: Wizardry 6 (Bane) und Wizardry 7 (Crusader) auf Floppy, komplett deutsch nur zusammen: 90,- DM; Gemfire (40 DM), Chess Master 3000 (35 DM); alle Spiele zusammen nur: 145,- DM; Preise zuzüglich Porto, Topzustand und nur Originale Tel. 089/648888

SUCHE SOFTWARE

Suche Super Tetris für Windows!!! Fax: 0941/447405; Tel. 0941/49605

Suche Master of Orion von MPS für ca. 30-40 DM Tel. 0621/442341

Suche Gobliiins1 (eventuell Teil 2); suche auch Spielelösung „Runaway". Ab 18.00 Uhr; Tel. 06431/43478

Suche Turbo-Pascal 7.0 Orig. Tel. 033633/6017 Christopher

Suche Wing Commander Academy. Kauf oder Tausch. Tel. 02191/663505

Kaufe: Starflight, Might and Magic 3-5 CD-ROM (DV) sowie Compilation auf CD-ROM Colonization + Civilization; nur komplette sehr gut erhaltene Originale. Tel. 089/648888

Suche UFO, Strike Commander und Syndicate für PC 3,5". Mo.-Do. 14.00-19.00 Uhr

Suche Alter Ego, biete Höchstpreis. Tel. 04152/3094 ab 18.00 Uhr

Suche Programm zum Aufnehmen & Bearbeiten v. Sound-Dateien über SB-Pro. C. Kral, Nord-13, 97508 Grettstadt

Suche Tie Fighter auf CD ROM komplett deutsch, Alone in the Dark 2+3 auf CD-ROM komplett deutsch. Tel. 06041/5408

Suche SimTower, SimCity 2000, Transport Tycoon, Cyberia, Panzer General, Dark Forces, Nice of the Briad, Descent, Creature Shock - nur CD-ROM; Stefan/Philipp; Tel. 07731/71569

BIETE HARDWARE

386SX16 zu verkaufen, 4 MB RAM, 1x 5,25" FDD, Preis: DM 150,- VHS und 80186 CPUs 5 DM; Tel. 07325/4525 von 16.00-18.00 Uhr

386DX40-Board gegen SQ4, R. Assault, R. Requiem, o. a. Axel Berndt, Bahnhofstr. 21, 06333 Heltstedt

SB16ASP, WaveBlaster, Monkey 1, Indy 4, Under a Killing Moon, Navy Fighters, Civ. für Win kompl. (NP: 850 DM) für FP 450 DM zzgl. NN; Tel. 07471/6410, Fax: 2761 ab 18.00 Uhr!

Pentium 60, HDD 540, 8 MB RAM, DOS 6.22, Win 3.11, SVGA Monit., Corel Draw 4, Triple CD-ROM: DM 2.600,-; Tel. 08105/9540

Verk. 8 MB RAM 470 DM, 386DX40 CPU 50 DM, 1 MB Grafik (16 Bit) 50 DM, Netzteil (150W) 45 DM. Ab 16.00 Uhr; Tel. 0661/22135

Verkaufe 1 Monat alten CH Flightstick für 70,- DM. Bitte anrufen unter: 07141/63136 (bei Lennart)

Verk.: 386DX, 25 MHz, 210 MB, 4 MB RAM, 3,5" Laufw., 5,25" Laufw., VGA Monitor, VB DM 1.600 Tel. 06123/73565

Verk. Board 486DX/40 MHz + SVGA-Karte 1 MB + 4 MB RAM für 550,- DM; Tel. 0611/424197; Versand per Nachnahme mögl.

486/25 Escom mit 4 MB RAM, 90 HDD, 1 MB VGA, 3,5" Floppy, Tastatur, Sound-Bl., Controller + DOS, Win, Treiber 1000,- DM Tel. 04176/1231

Verk. 486SX, 4 MB RAM, 130 HDD, SB Pro, DS CD ROM, Monitor 14", LW 3,5" + 5,25", Joystick, Boxen, Softw., VB 2.000 DM Tel. 0361/68524

486DX33 Mainboard, 256 Cache, VB 350 DM, Streamer Qic 40 VB 120 DM, VCContr. VB 40 DM; Alex Anrufbea. Tel. 0351/4604103

Motherboard Asus PVI 486 AP4 mit IDE+VLB+PCI+ISA. Ohne CPU u. PS2 Simm DM 250,-; Zif-Sockel für DX2, DX4, P2 4T. Tel. 07131/574080

Verkaufe 486DX2/80 Prozessor neu AMD für 260 DM. Tel. 07255/4254

Verk. Amiga 500, 1 MB mit Zubehör u. Bildschirm VB DM 550; Tel. 07141/860822

Verkaufe 4x 1 MB-Simm-Module je 50 DM und 1x Mitsumi Single-Speed-CD-ROM zu 70 DM; Tel. 05651/2566

AT-Bus-Controller für 4 Festplatten + Floppy + Ser. + Par. DM 150; Tel. 09721/802322

Verkaufe 486SX25 Prozessor sowie eine 106 MB Festplatte (je 100 DM) zusammen 180 DM; André Hussock, Giogower Ring 34, 15890 Eisenhüttenstadt

PC 486DX 40 MHz, 8 MB RAM, 420 MB HD, 1,4481, 2 FD, CD-ROM 2x, SBPro, VL-Grafik + Controller, SVGA Mon., Tast., VB 2200 DM Tel. 0161/6304969

Verk. einen Joystick und ein PC-Spiel für zusammen 55 DM und einzeln je 30 DM Tel. 06881/80498

Verk. o. tausche A500+ mit Drucker und D. Progr., 512 KB RAM erw., 70 Spiele + origin. TV-Tuner, 3 Joyst., Maus für 450,- DM; suche u.a. 386 mit Monitor und eventl. Soundkarte; S. Gröber, Drachenkopf 4, 08107 Kirchberg Tel. 0172/8106741

Tausche Board 386SX16, CD-ROM Dbl.Speed; Michael Körber, Kiesweg 25, 35396 Giessen; Tel. 0641/51585

Mainboard + 486DX40 + 1 MB VGA-Karte (Spea) 200 DM, Spea Vega Pro 1 MB VLB 80 DM, CPU 486DX40 150 DM; Tel. 05483/9213

Festplatte 420 MB 300 DM, 40 MB Festplatte 50 DM, CD-ROM Mitsumi Doublespeed 180 DM; Tel. 035751/13553 ab 17.00 Uhr

Pentium 60, 540 & 130 HDD, PCI SVGA-Karte, Monitor, Triple-CD-ROM, 8 MB RAM, 24 Nadeldru. 3200,- DM Tel. 08105/9540

Gravis Ultrasound Max + 1 MB Upgrade, DM 300,-; F. Schumacher, R. Breitscheid Str. 11, 16868 Wusterhausen

Atari STE + Moni. + Maus + Joy. + div. SW: Civi., F19, M1-TP... Angeb. an: Enrico Lüben, Schulstr. 5, 16259 Altranft

Amiga 500, 1 MB, TV-Tuner, 2. LW., 105 MB HD, 1 Joyst., Lit., 18 Orig. Sp., 650 DM + NN; D. Bauer, Fontanestr. 49, 17192 Waren

486SX, kompl. 4 MB, 125 MB, 3,5" Floppy, 2x Speed CD-ROM, SB, ATI-VGA 2 MB, Monitor, Spiele; VB DM 1850 Tel. 08801/702

Verk. Mainboard: 486SX25, 128 KB AMIBios 200,- DM; J. Walther, Goethestr. 7, 06242 Braunsbedra

486DX2/66 MHz, 240 FP, 4 MB RAM, 5,25" LW., 3,5" LW., SVGA-Mon. Grafik 1 MB Cyrrus, Mouse, VB 1950,- DM; Laserjet 3 2 MB VB 750,- DM; Tel. 02404/4752

SUCHE HARDWARE

Suche Mainboard 486DX oder DX2 33/50/66 MHz. Tel. 0345/7703747

SONSTIGES

Nebenverdienst mit dem PC, Info 3 DM in Briefmarken; K. Urban, Postfach 1116, 19221 Hagenow

Top Nebenverdienst! Keine Vers. ect. Gratisinfo geg. 1 DM Briefmarken. R. Kniewel, Eptinger Rain 57, 06249 Mücheln

Lösungen: E o B 1-3, King's Quest 5-7, Alone 1-3, LBA, M&M 5-7, Ultima 7-8, UW 1+2... Info: Tel. 075296518

Topnebenverdienst von Zuhause aus. Infos bei: A. Besuch, Allensteinerstr. 2b, 53117 Bonn

Suche Atari 800XL-User im Bereich Duisburg mit Diskettenlaufwerk 1050 zum Spieletauschen; Tel. 02151/408524

Wer hat Probleme bei Adventures oder Rollenspielen? Egal ob alt oder neu! Kostenl. Info: Tel. 07529/6518

14400-bps-Mailbox 24h Online 0201-277791; P.S. Suche User zur Gründung eines Clubs.

Verkaufe Master System + 4 Spiele (Sonic1, Asterix, New-Zealand-Story, Alex Kid); Tel. 02752/7337

Sharewarekatalog mit 1.500 Programmen für 3 DM bei Tobias Haas, Heinestr. 61, 46397 Bocholt

Sechs Heimarbeiter am PC gesucht, Top-Verdienst durch Versandarbeit, Startpaket 30,-, Info 2,-; J. Holst, Ringenbergerstr. 43, 46499 Hamminkeln

TPC-Club sucht Mitglieder: Bieten: Magazin, Verleih uvm. Infos gg. 3 DM RP: APC, Haselmühlweg 7, 63741 Aschaffenburg

500 Lösungen: z.B: Siedler, Kyrandia3, UFO... verkaufe ich für 25,- DM (alle zusammen); Tel. 03385/3083 (15.00-20.00 Uhr

Der Club Mundos (Comp. + Musik) sucht Mitglieder; 5 DM Clubgebühr/Quartal. Ihr bekommt eine Zeitung zugeschickt. Patrick Jahn, Friedrichstr. 14, 24803 Efde

Lösungen: M. Island 1+2, Kyrandia 1-3, Indy 3-4, Gobliiins 1-3, je 5,- DM; Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

DM 3500,- nebenberufl. Infos bei: PC/Fax-Marketing, Nüningsbusch 9, 48683 Ahaus, Fax 02561/43955

Der PC-PD-User-Club sucht Mitglieder mit Game-Interesse; Infos: T. Hasenbein, Herner Str. 277, 44809 Bochum

Wer hilft mir bei der Lösung der Spiele: „Das Stundenglas" + „Hexuman"? R. Firzlaff, Borsigweg 4, 30165 Hannover

Seriöse Heimarbeit, Infos gegen frank. Rückumschlag! M. Voß, Berliner Str. 12, 25764 Wesselburen

Hard- u. Software für C64 u. PC, z. B.: Scanner, Autorennen f. PC usw. Rothacker Maurice, Hinter den Bergen 14, 68766 Hockenheim

Verkaufe Originalkomplettlösungen + Clue Books zu Games, egal ob alt oder neu! Info: Tel. 075296518 ab 17.00 Uhr

Hi Freaks! Verkaufe über 500 Lösungen. Fordert Gratisliste. Sonderangebote: (Sofortbearbeitung!) jede Lösung 4 DM + 3 DM Porto zum Gesamtbetrag (nur Vorauskasse). Dt. Lösung: Monkey Is. 1-2, Future Wars, Hook, Indy IV, Neuromancer; engl. Lösung: Alone 1-2, Police Qu. 1-2, Déjà Vu 1-2; Telefonbestellung immer möglich: Di.-Fr. 15.00-19.00 Uhr; Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal Tel. 09628/735

PC Spiele: Indiana Jones, Kyrandia II, Theme Park, Day of the Tentacle, Monkey Island II je DM 50,-, Tel. 089/2731017

Coupon Kleinanzeigen

Die Teilnahmebedingungen für den Kleinanzeigenteil sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und dem Brief DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen.

Computec Verlag • Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

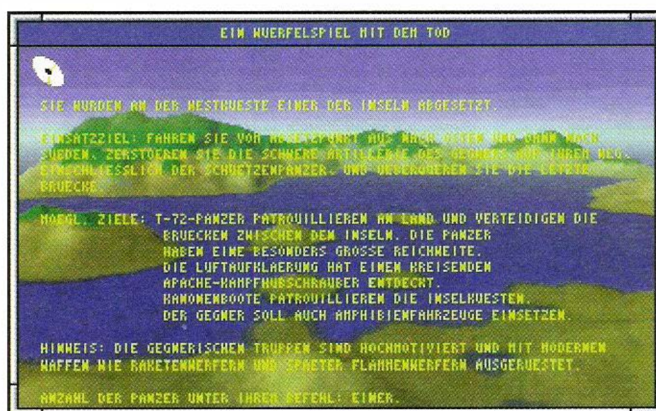
Den Coupon für Ihre private Kleinanzeige finden Sie auf Seite 62

Tank Commander

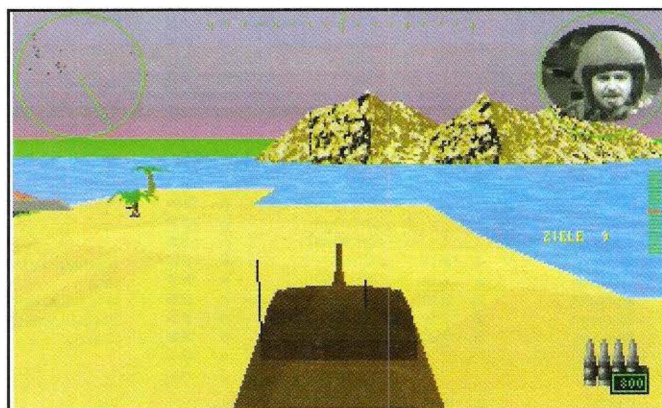
Codename: Dam

Es wird wohl nicht an der pazifistischen Grundeinstellung der Hersteller liegen, daß wir bisher nur sehr wenige Panzersimulationen in den Softwareregalen finden. Domark wagt einen solchen Versuch - dabei handelt es sich allerdings um keine reinrassige Simulation, sondern um eine durchaus interessante, mit Action, Gewalt und Geschwindigkeit aufbereitete Mischung.

Während Panzer-Simulationen wie beispielsweise Armored Fist von NovaLogic sehr viel Wert auf Strategie legen, fällt dieser Bereich bei Tank Commander unter ferner liefen. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, bestimmte Missionsziele zu erreichen: sei es das „Reinigen" eines kleinen Gebietes, das Beschützen eines Dorfes unter Zeitdruck oder das Abfangen eines feindlichen Konvois. Dabei muß man aber keineswegs vorsichtig um die Ecke linsen, um festzustellen, ob dort nicht ein Gegner lauert (es steht dem Spieler natürlich frei, dies zu tun). Vielmehr ist eine waschechte Kamikazementalität gefragt. Feindliche Soldaten werden plattgewalzt, Panzer und Jeeps aus kürzester Entfernung unter Dauerfeuer genommen. Weitere Waffen wie etwa der Flammenwerfer oder der Minendetonator machen das Spiel zu einem wahren Feuerwerk. Auf das übliche Moralfeuerwerk möchten wir an dieser Stelle verzichten...



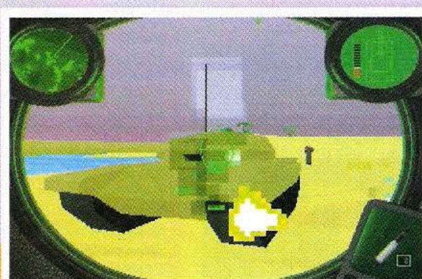
Viel Lärm um nichts - die Missionsbeschreibungen beschränken sich auf Fahren, Töten und Fahrtziel erreichen.



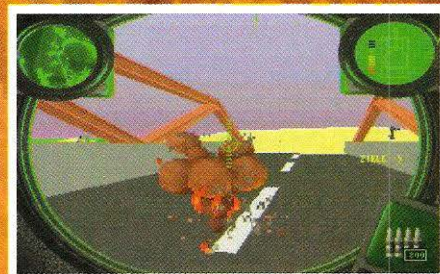
Obwohl die Grafik nicht eben berauschend ist, drückt dieser „detailreiche" Modus die Framerate in die Knie.

Die Steuerung des Panzers wurde äußerst benutzerfreundlich realisiert: Mit den Cursortasten wird gefahren, die unterste Tastaturzeile dient der Waffenauswahl und mit den Funktionstasten schaltet man zwischen verschiedenen Kameraperspektiven um. Hier lassen sich zwar auch die Waffen justieren, da dies aber äußerst ungenau geschieht, bleibt dem Spieler nichts anderes übrig,

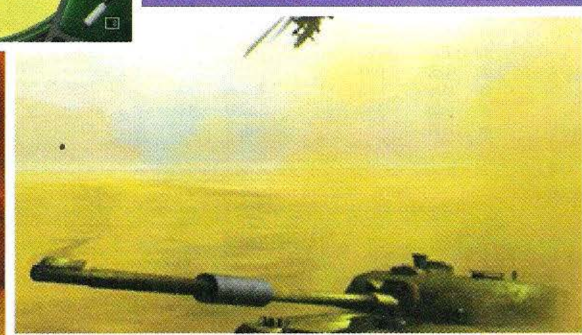




Ein plötzlich vor dem Gunnerfenster auftauchender Panzer gehört nicht eben zu den Seltenheiten des Spiels - dank Dauerfeuer kein Problem.



Obwohl die Grafik an gute alte Flugsimulatoren erinnert, fühlt man sich dennoch tief in das Spielgeschehen versetzt. Dank 3D-Helm und reichlich Action denkt man während des Spiels über solche Feinheiten kaum nach.



pfwalze



Feindliche Soldaten und Schofe sind kurz vor dem Plattfahren aus der Schützensicht hervorragend zu erkennen.

als die oben beschriebene Kamikazetechnik anzuwenden. Grafisch wird einiges geboten: von animierten Männchen über mit Texturen belegte Oberflächen bis hin zu idyllischen Schäfchen vor einem Bauernhof. Soviel Pracht hat natürlich ihren Preis: selbst auf einem Pentium 100 kann man jeden einzelnen Frame mitzählen, und die (sehr geometrischen) Objekte bauen sich erst kurz vor einem Zusammenstoß auf - andere Softwarehäuser konnten dies bereits vor Jahren. Dennoch ist Tank Commander auf der Höhe der Zeit: man kann alleine spielen, speziell dafür abgestimmte Missionen erlauben es aber auch, zu viert im Netzwerk, via Modem oder per Nullmodemkabel gegeneinander anzutreten. Wem auch das nicht reicht, der kann auf seine VGA-Grafik verzichten und die VR-Helme Cybermaxx oder die I-Glasses von Virtual I/O verwenden. Headtracking wird dabei ebenso unterstützt wie Stereosound und echte 3D-Grafik.

Harald Wagner ■

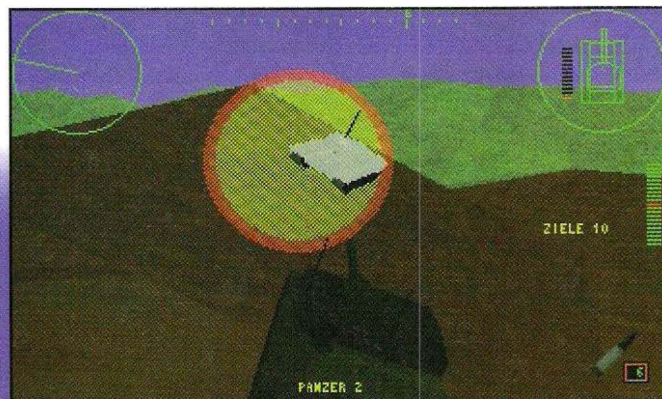
Spaß im Netz

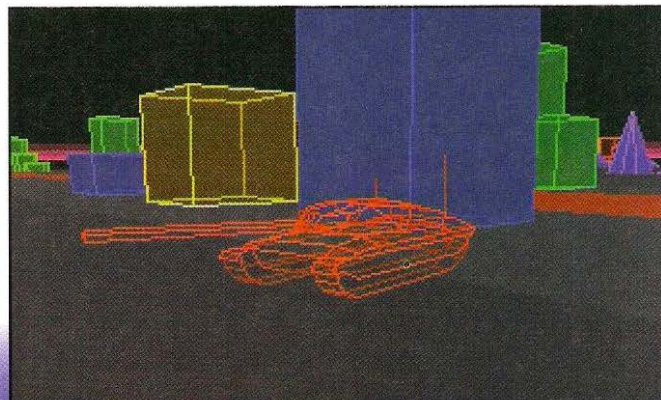


Die wohl interessanteste Spielweise bei Tank Commander ist der Mehrspieler-Modus. Über Modem oder Nullmodem können zwei Spieler gegeneinander spielen, via Netzwerk maximal vier (in Zukunft könnten es sogar 16 Parteien werden). Für den Mehrspielerbetrieb wurden spezielle Missionen entwickelt, bei denen man sich nach Herzenslust austoben kann. Ob man Allianzen schließt oder sich als Einzelkämpfer bewährt, bleibt dem Gusto des Spielers überlassen.

Für den Mehrspieler-Modus gibt es auch hardwareschonende Grafikmodi.

Sieht aus wie eine Orange, ist aber eine Explosion: Die Grafiken können nur teilweise überzeugen (unten). Das an Spectre erinnernde Drahtgitter kann nicht wegen der Farben überzeugen - die Geschwindigkeit dankt es (rechts).





Statement



Tank Commander macht einfach Spaß. Wenigstens anfangs. Nach wenigen Tagen werden sich die insgesamt 40 Mission jedoch immer ähnlicher, und auch der ständig ansteigende Schwierigkeitsgrad bietet keine echte Spannung mehr. Auch nachdem man die Multiplayer-Option und gegebenenfalls die VR-Helme ausprobiert hat, verspürt man schnell diese gewisse Leere: „Das war es schon?". Zu blutig, zu schnell und zu wenige dauerhaft motivierende Elemente - wem's Spaß macht.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 7 MB	General Midi
CD 350 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB EMS, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB EMS, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Null-Modem, Netzwerk

RANKING

Panzer-Simulation

Grafik	75%
Sound	50%
Handling	80%
Spielspaß	68%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Domark
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

Mad News Extrablatt!

Über 7 MB blühenden Blödsinn in Schlagzeilen- und Bildform verspricht die Erweiterungsdiskette zur Wirtschaftssimulation Mad News. Geboten werden komplett neue Stories, Wetterkarten, Comics, Rezepte, Inserate, Pin Up-Bilder und nicht zuletzt zusätzliche Musikstücke, die das bestehende Programm ergänzen. Wer das ungemein witzige Mad News wirklich intensiv spielt, kommt um diesen Zusatz nicht herum. pm



RANKING
Wirtschaftssimulation
Spielspaß 84%

Zeppelin CD-ROM

Die anspruchsvolle historische Wirtschaftssimulation im hochauflösenden Schwarzweiß-Look rund um die berühmten Luftschiffe enthält in der CD-ROM-Version einen hörenswerten Audio-Soundtrack und über 60 kurze VGA-Animationen von eher dürftiger Qualität. Wer das ansonsten sehr empfehlenswerte Spiel noch nicht besitzt und die Anschaffung plant, sollte sich trotz der nicht gerade überwältigenden Neuerungen die CD-ROM-Fassung zulegen. pm



RANKING
Wirtschaftssimulation
Spielspaß 78%

Master of Magic

Nach langer Wartezeit ist endlich die deutsche Version des Fantasy-Strategie-Leckerbissens Master of Magic erhältlich. Bis auf einige Bestandteile der Benutzeroberfläche, wie z. B. einzelne Buttons, wurden die umfangreichen Texte (u. a. die Beschreibungen der Armeetypen, Zaubersprüche und -utensilien sowie Helden-Steckbriefe) vollständig und sehr gewissenhaft übersetzt. Bedingungsloses Zugreifen ist angesagt! pm



RANKING
Strategie
Spielspaß 85%

Links Course Prairie Dunes

Die scheinbar unersättlichen Links-Spieler werden von Access mit Prairie Dunes beglückt. Der 18-Loch-Parcours führt über 6.593 Yards. Als neues Feature werden Ihnen „Simulated Aerial Flybys" gezeigt. Hinter dieser Titulierung verbergen sich „Rundflüge" über den Platz, die durch Sprachausgabe aufgewertet werden. Das setzt allerdings die CD-ROM-Version von Links 386pro voraus. pm

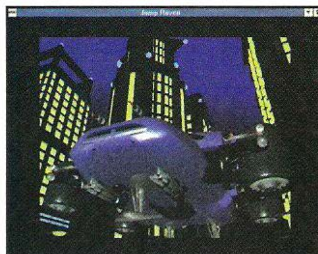


RANKING
Sportspiel
Spielspaß 71%

Jump Raven

Flatterkram

Daß die Menschen in Tennessee viel Zeit haben, weiß man seit der einschlägigen Spirituosenwerbung.



Die Grafiken sind zwar recht nett, aber auf Dauer zu wenig.



Die Skinheads haben die Gene der verschiedenen Spezies geklaut.

Da auch CyberFlix aus dieser beschaulichen Gegend der USA stammt, wundert es niemanden, daß ihre Mac-Ballerei Jump Raven erst nach zwei Jahren für den PC erscheint. Die nahe Zukunft sieht nicht sehr rosig aus: Die Regenwälder wurden abgeholzt, durch den Treibhauseffekt sind die Pole abgeschmolzen und weite Teile der Erde überflutet. In diesem Szenario geben Sie Ihr Bestes, um die Welt vor noch mehr Katastrophen zu bewahren. Dank der Wissenschaft konnte man während der letzten Jahre wenigstens die Erbinformationen der einzelnen Spezies retten. Diese werden in besonderen Behältern, den Pods, aufbewahrt. Doch nun haben die berüchtigten Skinheads aus der Bronx die kostbaren Pods geraubt und über die ganze Stadt verstreut...
Die schnöden Wolkenkratzerschluchten sind so langweilig, daß man nach zwei Minuten Spielzeit genug von diesem Flugerlebnis hat. Erschwerend kommt die umständliche Steuerung hinzu. Gelenkt wird nur in 90°-Schritten, und Änderungen der Flughöhe und Flugrichtung lassen sich nicht gleichzeitig sondern nur durch Umschalten nacheinander ausführen. Bei so vielen Negativpunkten nützt es auch nicht, daß man den Kampf-Speedster nach Belieben mit verschiedenen Waffen ausrüsten kann.

Thomas Brenner ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 350 MB	Audio

REQUIRED
386, 8 MB RAM, SingleSpeed, Windows 3.1

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.1

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade-Action

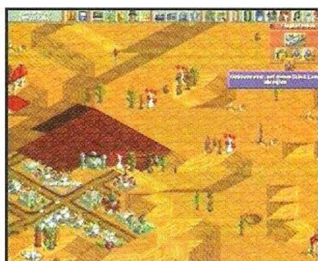
Grafik	50%
Sound	60%
Handling	60%
Spielspaß	35%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Cyberflix
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

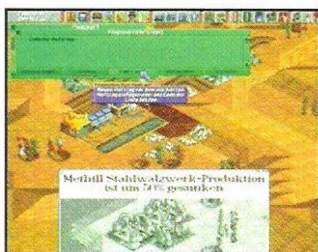
Transport Tycoon World Editor

Unternehmen...

... Zukunft. Die Parole gilt jetzt für alle, die vergangenes Jahr bei Transport Tycoon zugegriffen haben.



Auf dem Mars ändern sich nur einige Grafiken - mehr nicht!



Irdischen Metalle und Mineralien sind auch auf dem Mars vorhanden.

Durch einen einfachen Mausklick dürfen Sie ab jetzt Ihre Busdepots, Bahnhöfe, Häfen und Flugplätze auf dem Mars errichten. Die Grundfarbe der HiRes-SVGA-Grafik wechselt im Mars-Szenario lediglich vom gewohnten Waldgrün in tristeres Wüstenbraun, und statt der üblichen Bäume stehen ab und an ein paar No Future-Kakteen oder Sat-Anlagen in der Gegend herum. Alle bekannten Fahrzeuge des Originalprogramms werden übernommen und nur in ein futuristisches Gewand gesteckt. Busse kommen nun vernietet um die Ecke gebogen und Eisenbahnen dürfen auch einmal als Magnetschwebebahn ihr Dasein fristen. Wie der Name schon andeutet, können mit World Editor auch eigene Landschaften zusammengeschustert werden. Angefangen von der Verteilung von Landmasse zu Wasser über die Größe und Lage von Ortschaften bis hin zu Rohstoffvorkommen können beinahe alle charakteristischen Features verändert und abgespeichert werden. Das eigentliche Highlight des Programms ist allerdings die Multiplayer-Option. Konnte im alten Spiel lediglich eine Nullmodem-Verbindung für Spielspaß zu zweit sorgen, steigt man beim World Editor via Modem in den Wirtschaftskrieg ein.

Christian Bigge ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 560 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM

MULTIPLAYER
Null-Modem, Modem

RANKING

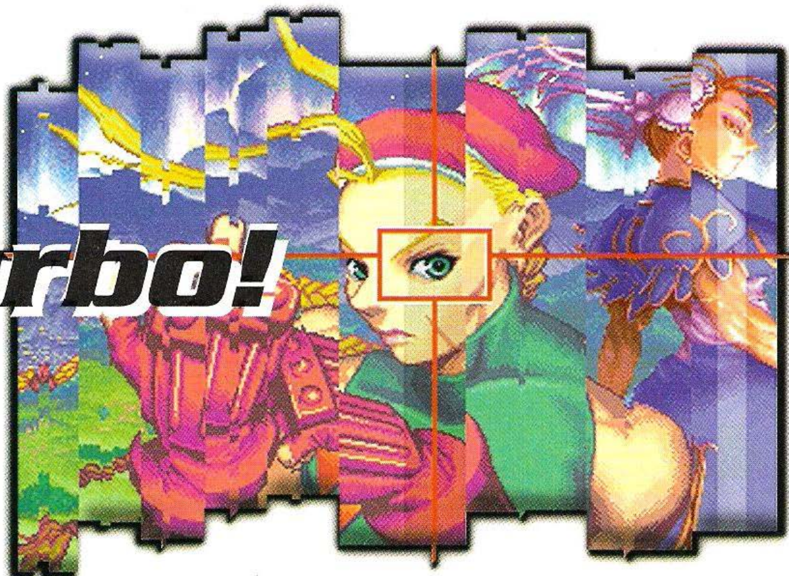
Wirtschaftsimulation

Grafik	85%
Sound	70%
Handling	69%
Spielspaß	82%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 50,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Super Street Fighter 2 Turbo

Super Turbo!

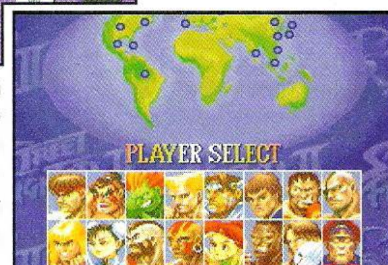


Für Commodores Amiga wird noch eifrig gebastelt, doch für den PC liegt die fertige Version bereits jetzt vor: Street Fighter 2, das wohl allen Prügelspiel-Fans ein Begriff sein dürfte, kommt in einer neuen, aufpolierten Version auf den Beat ´em Up-Markt. Die Prädikate "Super" und "Turbo" deuten auf erhebliche Verbesserungen seit der Urversion hin. Also haben wir das GamePad ausgepackt und uns der Herausforderung gestellt.

Als Fan von Beat ´em Up-Spielen wird es einem nicht leicht gemacht: Entweder ist ein solches PC-Spiel so schlecht, daß man es nicht länger als zwei Stunden spielen mag, oder es ist dermaßen "realistisch", daß es von der BPS kurzerhand indiziert wird, wie es unlängst mit Mortal Kombat der Fall war. Super Street Fighter 2 Turbo fällt eher in die zweite der genannten Kategorien, da mit Blut und Effekten nicht gespart wird. In der Super Turbo-Version stehen Ihnen 16 Kämpfer zur Auswahl. Das Monster Blanka ist ebenso mit von der Partie wie Ken, Ryu oder Zangief. Neu hinzugekommen sind der Bruce Lee-Verschnitt Fei Long, der Jamaikaner Dee Jay, der hünenhafte Indianer T. Hawk und das zierliche Mädchen Cammy. Das Spielprinzip ist nach wie vor dasselbe: Als Alleinspieler wählt man sich einen der 16 Kämpfer aus und reist in das Land des als nächstes anstehenden Konkurrenten (Thailand, USA, Rußland usw.). Besiegt man vor der landestypisch gestalteten Kulisse seinen Gegner, darf man in das nächste Land reisen, anschließend wieder ins nächste - und so weiter und so fort.



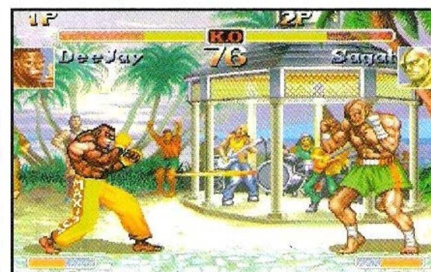
... sich der bessere Mitspieler ein entsprechendes Handicap zuteilen.



Ein ganz schön wilder Haufen hat sich da für SF 2 zusammengefunden. Im Arcade-Modus muß der Spieler der Reihe nach gegen jeden dieser illustren Gegner antreten.

Martial Arts

Was Street Fighter 2 augenscheinlich von all seinen Konkurrenten abhebt, ist die Verschiedenheit der beteiligten Charaktere und deren Kampftechniken: Während Blanka seinen Gegner mit Elektroschocks betäubt, streckt der indische Kampfguru Dhalsim seine Gliedmaßen über den halben Bildschirm aus, um auch dem entferntesten Gegner noch eins überzubraten. Jeder Charakter hat Eigenschaften, in denen er allen anderen überlegen ist: Schnelligkeit, Reichweite und Schaden sind gut auf die 16 Kontrahen-



So wie die Kontrahenten aussehen, so kämpfen sie auch: große Kämpfer wie Zangief oder Balrog sind etwas langsam, aber stark.



Mit etwas Übung lassen sich auch bei SF2 jede Menge Special Moves erlernen, die besonders effektiv sind und einen Gegner sofort umwerfen.





Besonders beeindruckend ist die Größe der Kämpfer-Sprites. Obwohl manche Charaktere fast den ganzen Bildschirm ausfüllen, ist die Grafik erstaunlich flüssig.

Statement



Nach der relativ enttäuschenden PC-Umsetzung von Street Fighter 2 vor gut einem Jahr hatten wir uns von der „Super Turbo"-Version auch nicht viel versprochen. Nach einigen Kämpfen muß ich dieses Vorurteil aber eindeutig zurücknehmen. Die PC-Version des im vergangenen Herbst bereits für den Sega Mega Drive erschienenen Spiels ist diesmal ebenso gut wie die Konsolen-Version. Die Kämpfer sind detailreich gezeichnet und reagieren unmittelbar auf jede Tastatur- oder Joypad-Eingabe. Wo SF2 noch etwas hinter dem inzwischen indizierten Konkurrenten MK zurückbleibt, ist die Zahl der Animationsstufen und die Genauigkeit der Kollisionsabfrage. Ansonsten läßt das Spiel für den Beat ´em Up-Fan eigentlich keine Wünsche offen.

Die Kontrahenten

			
Fei Long *Hongkong*	**Sagat** *Thailand*	**Ryu** *Japan*	**Dhalsim** *Indien*
			
E. Honda *Japan*	**Vega** *Spanien*	**M. Bison** *Thailand*	**Balrog** *USA*
			
Guile USA	**T. Hawk** *Mexico*	**Cammy** *England*	**DeeJay** *Jamaika*
			
Zangief *Rußland*	**Ken** *USA*	**Chun Li** *China*	**Blanka** *Brasilien*

ten verteilt. Sowohl die Hintergrundgrafiken als auch die teilweise fast bildschirmhohen Kämpfer-Sprites sind gut animiert, wenn auch mit etwas wenigen Bewegungsstufen. Im Vergleich zur Mega Drive-Version wurde an der Ausstattung etwas gespart: Statt fünf verschiedenen Kampfmodi stehen in der PC-Version nur noch zwei - Arcade und Vs. Challenge - zur Verfügung. Der Schwierigkeitsgrad im Einzelspiel läßt sich in mehreren Stufen verstellen, und auf Computer mit einigen PS weniger (386er oder langsamere 486er) lassen sich einige Detailstufen abschalten.

Thomas Borovskis



Nachdem der Gegner besiegt wurde, werden starke Sprüche gerissen.

SPECS & TECS

	VGA	SVGA
	Tastatur	AdLib
	Maus	SoundBlaster
	Joystick	Roland
HD	11 MB	General Midi
CD	16 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Beat'em Up

Grafik	82%
Sound	70%
Handling	85%
Spielspaß	82%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

PYROtechnica

Feueralarm!

Nachdem uns ein einziges Spiel eine wahre (nicht unbedingt segensreiche) Flut von 3D-Action-Shootern beschert hat, droht uns offensichtlich eine zweite Welle: diesmal initiiert von Descent.

Der erste Nachahmer dieser Kombination aus Flugsimulation und 3D-Shooter kommt allerdings aus einer eher unerwarteten Ecke: Psygnosis, bekannt für die süßen kleinen Lemmings, zeichnet für PYROtechnica verantwortlich. Inhaltlich ist alles wie gehabt - der Spieler muß sich mehr oder weniger vorsichtig durch Räume und Gänge tasten und ALLES, was sich bewegt, abschießen. Dazu dient dem Spieler ein Raumschiff, das mit vielen Waffen, einem Zielsystem und einer Rettungskapsel ausgestattet ist. In den riesigen Gangsystemen ist jeweils der gut bewachte Ausgang zu finden, zwischendurch ist es möglich, gefangene Kameraden zu befreien - diese kämpfen dann als Wingmen auf der Seite des Spielers. Für Abwechslung sorgen einige Goodies, zu durchfliegende Tore, die eine Verstärkung des Schutzschildes oder Verbesserung der Waffen bewirken.

Megapixel

Die Levels werden immer größer, unübersichtlicher und vor allem schwieriger, wofür aber nicht nur die hohe Anzahl der Gegner verantwortlich ist. Da die Raumwände nur aus gelegentlichen und übergroßen Farbklecksen bestehen, ist es schwierig, nicht die Orientierung zu verlieren; die Karte hilft dabei nur wenig. So fliegt man sehr oft gegen die Wände, in der irrigen Annahme, eine schwarze Fläche müsse doch ein Durchgang sein. Immerhin begleitet ein passender Soundtrack das Spiel, auch die Klangeffekte sind sehr ordentlich gelungen. Die Steuerung via Tastatur oder Joystick ist sehr präzise und ist wohl der gelungenste Teil des Spiels - zumal auch die Grafik im Forte VFX-1 nicht besser ist als die Bildschirmgrafik. Ausgesprochen schade ist das Fehlen eines echten Mehrspieler-Modus, das Nacheinanderspielen entspricht auf keinen Fall dem, was 1995 von einem Vollpreisspiel erwartet wird.

Harald Wagner ■



Die ärmliche Dramatik von PYROtechnica läßt bereits nach kürzester Zeit die schnelle und sehr flüssige Grafik vergessen, nur die vielen Feinde sorgen für Abwechslung.



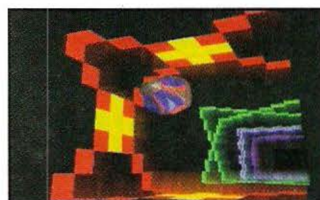
Zum Bauklötzchen staunen - die gigantischen Pixelcluster lassen selbst das vielgeschmähte Comanche fotorealistisch wirken. Dennoch benötigt das Spiel einen 486er, um flüssig zu laufen.





An Action mangelt es dem Spiel keinesfalls, ringsum lauern jede Menge Gegner. Da in den rechtwinkligen Räumen das Verstecken unmöglich ist, fallen Vorsicht und Strategie völlig weg.





Gelegentlich zeigen die Feindobjekte, was 1995 grafisch möglich wäre.

Statement



Insgesamt ist PYROtechnico ein Ballerspiel mit zwei sehr großen Fehlern: die Grafik (obwohl schnell und flüssig) entspricht der von Nostalgieklassikern und das Gomeplay bleibt ab Level 2 stets dasselbe: schießen, retten, abhauen. Kann das Spiel in den ersten Stunden für eine Menge Spielspaß sorgen, macht sich danach schnell Longeweile breit.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 14 MB	General Midi
CD 14 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, SingleSpeed, Forte VFX-1

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade Action

Grafik	50%
Sound	75%
Handling	75%
Spielspaß	52%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft

Maabus

Expedition

Auch die kanadische Softwareschmiede Microforum möchte am Multimediamarkt abkassieren. Ihr Adventure Maabus reiht sich nahtlos in den Reigen bereits bekannter „interaktiver" Titel ein.





Selbst die zahlreichen Optionen können bei Maabus nicht über ein mit Mängeln behaftetes Gameplay hinwegtäuschen.

Mit einem ferngesteuerten Wunderpanzer müssen Sie versuchen, den Grund für eine erhöhte radioaktive Strahlung auf der Insel Aloratora aufzuspüren - alle Unternehmungen scheiterten bisher kläglich und zahlreiche Erkundungstrupps gelten als verschollen.
Auf der Bedienkonsole in der Kommandozentrale sehen Sie auf einem Kamerabild die nähere Umgebung. Darüber hinaus bieten übersichtlich angeordnete Sensoranzeigen und Monitore zusätzliche Informationen über Radioaktivität, Magnetfelder und Waffensysteme. Gesteuert wird mit der Maus: durch Klicken auf einen der freigegebenen vier Richtungspfeile läßt sich der Panzer durch den Dschungel bewegen. Um die Suche aufregender zu gestalten, tauchen hier und da einige Monster auf, die schnellstmöglich eliminiert werden müssen - sonst ist der Panzer, die Menschheit und damit auch der Spieler verloren. Hat man den Dreh erst einmal heraus, sind die ohnehin nicht sehr zahlreichen Gegner keine Herausforderung mehr. Lediglich die geringfügige Bewaffnung zwingt zu kleinen strategischen Überlegungen.
Die Grafik gibt sich im typischen Windows-Look. Die Sicht aus dem Panzer macht zwar einen ordentlichen Eindruck, ist aber nicht besonders flüssig. Die eingespielten Videosequenzen beschränken sich auf die Kommunikation mit dem vorgesetzten Admiral Jefferson, der vor feindlichen Lebensformen warnt oder wichtige Meldungen („die CD muß gewechselt werden!") weitergibt. Untermalt wird das ganze Geschehen mit Dschungelklängen, Urlauten der angreifenden Monster und den Fahrgeräuschen des Panzers. Eine stimmige Atmosphäre mag sich aber dabei nicht so recht einstellen.

Udo Jansohn

Mit Hilfe eines ferngesteuerten Panzers muß die Dschungel-Insel erkundet werden.



Die Attacken der Inselbewohner lassen sich relativ leicht ausrechnen.



Admiral Jefferson gibt dem Spieler meistens überflüssige Hinweise.

Statement



Die wenigen Rätsel, die die Programmierer Maabus gegönnt haben, sind nicht besonders schwer und lösen sich eigentlich von selbst. Vielleicht hätten sich die Entwickler etwas weniger mit tollen Features unter Windows beschäftigen sollen und dafür mehr mit der Handlung, denn die Story an sich ist gar nicht schlecht.

SPECS & TECS

VGA	SVGA ●
● Tastatur	AdLib
● Maus	SoundBlaster ●
Joystick	Roland
HD 3,5 MB	General Midi
CD 1800 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.1

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.11

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interaktiver Film

Grafik	68%
Sound	45%
Handling	61%
Spielspaß	47%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Microforum
Preis	n. b.
CD-Advantage	gut

Fußball Total!

Kampf der Zwerge

Die Fußballweltmeisterschaft ist nun zwar schon eine ganze Weile vorbei, dennoch ist diese Sportart eine nie versiegende Quelle für Computerspiele.

Was hat uns die Fußballweltmeisterschaft nicht alles beschert? Deutschland ist verfrüht rausgeflogen und FIFA Soccer hat die heimischen Bildschirme auf PCs und Konsolen im Sturm erobert.

Im September 1993 hatte allerdings noch ein ganz anderes Spiel die Spitzenstellung in Sachen Fußball inne: Sensible Soccer! Black Legends Fußball Total! entpuppt sich bei näherem Hinsehen als hundertprozentiges Plagiat des Ex-Meisters. Unglaublich kleine Sprites wuseln mit einem Affenzahn über den Bildschirm, so daß man seine liebe Mühe hat, den computergesteuerten Gegenspielern hinterherzukommen. Um einem gegnerischen Zwerg den Ball abzujagen, muß wahre Millimeterarbeit geleistet werden. Ansonsten lassen sich sehr viele Schußkombinationen und Paßfolgen in die Tat umsetzen, was besonders im Zwei-Spieler-Modus für gelungene Unterhaltung sorgt.

Doch abseits des nicht mehr ganz zeitgemäßen Actionteils hat Fußball Total! auch einige gute Ansätze. In zwei verschiedenen Ligen und drei Cups können Sie mit einer vorgegebenen oder selbst erstellten Mannschaft mitspielen. Vor dem Spiel werden Ihnen dabei umfangreiche Statistiken und Auswahlmenüs gezeigt, in denen die Farbe der Trikots und die Mannschaftsaufstellung eingesehen und geändert werden können. In puncto Grafik und Sound gibt sich Fußball Total! eher mittelmäßig. Die Spieler machen zwar die verschiedensten Kunststückchen auf dem Rosen, doch sind sie einfach zu klein und zu pixelig, um zu einem positiven Gesamteindruck zu kommen. Schade!

Lars Geiger

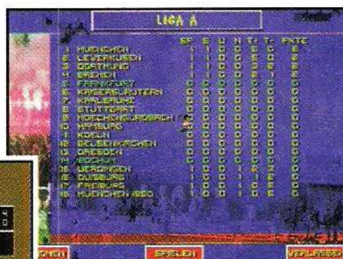


Der Pokalmodus empfiehlt sich, wenn mehrere Spieler Fußball Total! zocken. Hier können beliebig viele Teams ausgewählt werden.





Die Mannschaftsaufstellung kann genauso wie die Taktik und Trikotfarbe den individuellen Wünschen angepaßt werden.





Natürlich gibt es zahlreiche Pokal- und Ligamodi (oben); eine nützliche Statusanzeige gibt Auskunft über Tore, Spieler und Spieldauer (links).





Die Menüs wurden nicht besonders aufwendig, dafür aber anwenderfreundlich gestaltet (oben); wenn die Spieler auf dem Boden rutschen, hinterlassen sie sichtbare Spuren (links).

Statement



Wenn schon Zwergenfußball, dann bitte Sensible Soccer! Irgendwie bekommt man während des ganzen Spiels das Gefühl nicht los, daß auch dieses Spiel durch einen Riß im Raum-Zeit-Kontinuum aus dem Jahr 1993 in die Gegenwart katapultiert wurde. Fußball Total! ist zwar recht nett, doch stehen mit FIFA Soccer, Lothar Matthäus Super Soccer und Sensible Soccer gleich drei hochkarätige Spielmacher auf dem Feld.

SPECS & TECS

VGA ●	SVGA
Tastatur ●	AdLib
Maus ●	SoundBlaster ●
Joystick ●	Roland
HD 3 MB	General Midi
CD -- MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, SoundBlaster

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Sportspiel

Grafik	62%
Sound	57%
Handling	69%
Spielspaß	66%

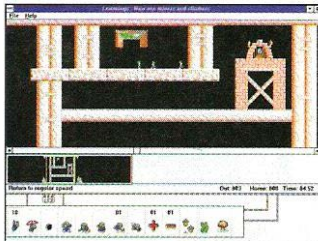
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Black Legend
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	--

Lemmings for Windows

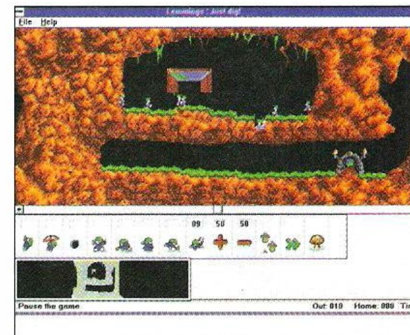
WinSuicide

Die Lemminge haben schon einige Jahre und auch Fortsetzungen auf dem Buckel. Da verwundert es umso mehr, daß Psygnosis nicht den dritten, sondern den ersten Teil der Lemminge für Windows umgesetzt hat.

Viele Hersteller setzen jetzt scheinbar auf Windows als Nachfolger von DOS. Wie sonst kann man es sich erklären, daß immer mehr Klassiker wie SimCity, Pirates, Civilisation und jetzt auch die Lemminge für Windows erscheinen. Die Lemminge sind hoffnungslos dumme Nager, die Sie von einem oder mehreren Ausgangspunkt(en) bis zum Ziel geleiten müssen. Dabei müssen Sie einigen Lemmingen Aufgaben wie Graben, Klettern, Bauen oder Stoppen zuteilen, so daß der Weg für die restlichen Lemminge geebnet wird.
Alle Levels aus den Original-Lemmingen und „Oh No! More Lemmings" wurden auch der Windows-Variante spendiert, so daß man mit den insgesamt 200 Leveln wirklich für einige Zeit beschäftigt ist. Die Windows-Oberfläche wurde dabei konsequent ausgenutzt. Rollbalken, Schiebefenster und Buttons machen die schon immer intuitive Bedienung noch einfacher. Wenn Sie wider Erwarten die Ur-Lemminge noch nicht besitzen sollten, wäre jetzt die richtige Gelegenheit, zuzuschlagen.


Unter Windows sind jetzt viele Funktionen einfacher zu bedienen.

Lars Geiger ■


Das Leveldesign hat sich im Vergleich zur Urversion nicht verändert.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 100 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, Single-Speed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, Single-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Null-Modem, Modem, Netzwerk

RANKING

Denkspiel

Grafik	76%
Sound	71%
Handling	85%
Spielspaß	77%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 69,95
CD-Advantage	ungenügend

Hidden Worlds - Magic Carpet Data Disk

Eiszeit

Nach der Eroberung der 50 Welten von Magic Carpet hatten Sie eigentlich gehofft, mit Ihrer Aufgabe fertig zu sein. Doch in einem Traum offenbaren sich 25 neue Welten, die in einer eisigen und frostigen Gegend versteckt auf Sie warten.

Die Levels von Hidden Worlds bieten eine neue grafische Herausforderung. Statt der wüstenartigen Landstriche von Magic Carpet müssen jetzt mitten im tiefsten Eis gegnerische Zauberer und Monster gejagt werden. Doch nicht nur die Landschaften, sondern auch die Gebäude und Schlösser wurden der neuen Umgebung angepaßt. Den schon aus Magic Carpet bekannten Zaubersprüchen wurde noch der Homing Meteor hinzugefügt, der noch größere Gegnermassen auf einmal vernichtet. Im Gegensatz zum Hauptprogramm steigt man bei Hidden Worlds gleich zu Beginn voll ein und muß gegen extrem aggressive Zauberer, Greife und andere Monster kämpfen. Für unerfahrene Teppichpiloten ist die Mission Disk, obwohl man schon in der ersten Mission die meisten Zaubersprüche erhält, also auf keinen Fall geeignet! Hidden Worlds wird, wie schon Magic Carpet, zu Beginn nur auf CD erscheinen und auch weiterhin das Original-Magic Carpet benötigen.


Schon zu Beginn verfügt man bei Hidden Warlds über viele Sprüche.

Lars Geiger ■


Willkommen in der Eiszeit. Hidden Worlds verfügt ausschließlich über schneebedeckte Landschaften und Gebäude.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 2 MB	General Midi
CD 100 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, Single-Speed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Netzwerk

RANKING

Arcade-Action

Grafik	93%
Sound	85%
Handling	90%
Spielspaß	90%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bullfrog
Preis	ca. DM 50,-
CD-Advantage	gut



Lost Signals

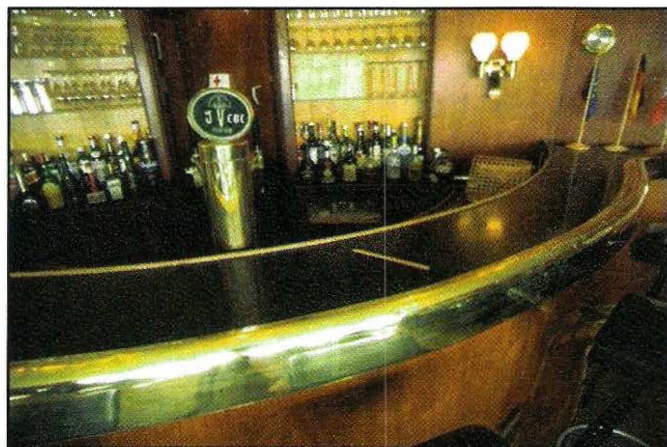
Emil und die De

Das waren noch Zeiten, als Tim, Karl, Klößchen und Gaby alias TKKG das „Geheimnis der Ming-Vase" und andere hochdramatische Kriminalfälle lösten. Das junge Bertelsmann-Label The Red Balloon schickt in dem Windows-Adventure Lost Signals drei hauseigene Nachwuchs-Schnüffler in ein lebensgefährliches Abenteuer.

Das Leben ist grausam: Die arg gebeutelte Hansestadt Hamburg wird von ein paar zu allem entschlossenen Gangstern erpreßt. Um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen, stören sie mal eben den Funkverkehr im Hafen und lassen es beinahe zu einem Schiffsunglück kommen. Wie es der Zufall will, kommen ihnen drei vorwitzige Halbwüchsige auf die Schliche: Gerade als sich die kaltblütigen Ganoven Richtung Rio de Janeiro absetzen wollen, befinden sich Meike, Lars und Carlo auf dem Luxusfrachter der Verbrecher und finden heraus, was der gerissene Geschäftsmann und seine beiden etwas trotteligen Mitarbeiter vorhaben. Dummerweise wird ein Jüngling von dem aufgeweckten Trio geschnappt und in einem versteckten Zimmer auf dem Schiff eingesperrt.

Rätselhaft

Sie übernehmen nun die Kontrolle über die beiden anderen und versuchen zunächst, den verlorenen Kollegen wiederzufinden. Danach müssen Sie möglichst schnell die Polizei alarmieren, damit eine Bombe entschärft werden kann. Was sich wie eine typische TKKG-Räuberpostille anhört, entpuppt sich als leidlich spannendes Adventure im Stile von Myst. Sie bewegen sich mehr oder weniger frei auf dem Schiff, indem Sie mit dem Mauscursor die Richtung vorgeben. Einen Teil des Bildschirms nimmt ein unanimiertes Standbild bzw. Foto ein, das die nähere Umgebung zeigt. Allenfalls Türklinken oder Hebel setzen sich per Mausklick in Bewegung, an-





An Codeschlössern und anderen Vorrichtungen müssen die korrekten Zahlenkombinationen eingestellt werden, um eine bestimmte Aktion auszulösen (links oben). Beim Herumstöbern auf dem Schiff werden fotorealistische Grafiken eingeblendet (links unten). Im Vorspann erfahren Sie den Hintergrund der Lost Signals-Story (unten).

Dramatische Entwicklung der Funkverkehr-Störungen



Montag 3 Jan.1995•70PF•C 1966A

Wenn die Erpresser ihre Drohung wahrmachen, und das Funksystem zerstören, wird Hamburg mit unabsehbaren wirtschaftlichen Folgen konfrontiert werden.

(Seite 8.)

(tmn) Die Störungen des Hamburger Funkverkehrs nehmen bedrohliche Dimensionen an: Gestern konnte in dichtem Nebel, ein Frachter nur knapp einer Kollision mit einem Supertanker entgehen.







tektive

sonsten ist auf dem Kutter recht wenig los. Dreht man sich um 45° Grad, wird die nächste Grafik eingeschoben. Bei Lost Signals kommt es vornehmlich darauf an, Augen und Ohren offenzuhalten - alles weitere ergibt sich meist von selbst. Codes und Symbole, die an Wänden und Schildern prangen, sollte man sich schleunigst notieren - die nächste Paßwort-Abfrage kommt bestimmt. Findet man Funkgeräte und ähnlichen Tand, wird das Material in einem Mini-Inventory deponiert. Kleinere Puzzles, die unter Zeitdruck absolviert werden müssen (regelmäßiges Abspeichern tut not!), komplettieren das Programm.

Petra Maueröder ■

Statement



Vielleicht sind mein Windows und ich noch nicht reif für diese Art von Entertainment, die gegenüber den technischen Finessen so mancher DOS-Produktion eigentlich einen Rückschritt darstellt. Das audiovisuelle Rückgrat bilden gerade mal 74 MB der briefmarkengroßen AVI-Videofilmchen, ein paar hundert Fotos (speziell für die Red Balloon-Produktion wurde ein kompletter Kutter abgelichtet) und 11 MB WAV-Soundeffekte. Ganz im Gegensatz zur Story, die in vergleichsweise seichten Gewässern schippert und eher das junge Publikum anspricht, erreichen die teils ultraharten Rätsel ein Niveau, das selbst Myst-Anhänger schlucken läßt. Lost Signals ist daher ein Adventure für die Grübler und Denker unter uns, die sich mit dem unspektakulären Outfit von Inspektor Zebok & Co. zufriedengeben.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 0,5 MB	General Midi
CD 197 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, Windows 3.1, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, Windows 3.11, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure/Denkspiel

Grafik	65%
Sound	50%
Handling	55%
Spielspaß	58%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	The Red Balloon
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

Jewels of the Oracle

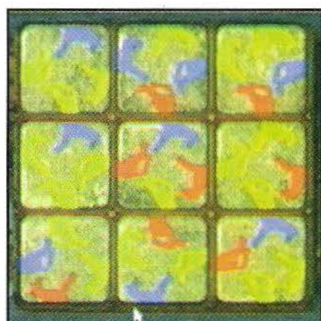
Ungeschliffener Diamant

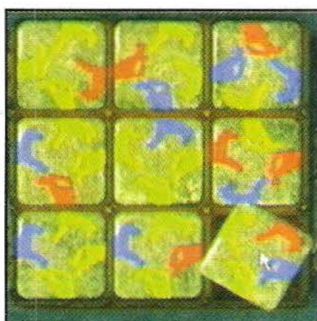
Das kleine kanadische Softwarehaus Diskis versüßt mit dem Puzzlespiel Jewels of the Oracle die Wartezeit bis zur Veröffentlichung von 11th Hour. Was jedoch auf den ersten Blick wie eine Kopie aussieht, entpuppt sich als cleveres, eigenständiges Produkt.

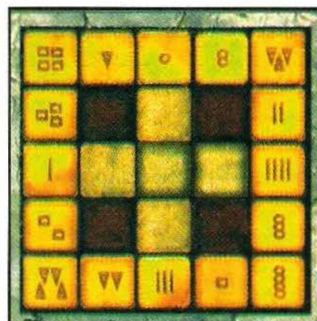
Das Spiel beginnt mit der Entdeckung eines antiken Tempels, der von einer längst ausgestorbenen Zivilisation gebaut wurde. Für dieses Volk waren Intelligenz und Denkvermögen wichtiger als Krieg und Stärke, daher mußten die Heranwachsenden als Beweis ihrer Matura eine Serie von kniffligen Rätseln lösen. Da diese Kultur des Schreibens noch nicht mächtig war, mußte man sich bei der Lösung dieser Rätsel auf ein Orakel verlassen, das - ebenso wie sein berühmtes Gegenstück in Delphi - lediglich vage Andeutungen und verschlüsselte Hinweise geben konnte.
Bei der Erforschung des Tempels fällt sofort eine juwelenbesetzte Skulptur auf, die sich nach Berührung in ihre Bestandteile auflöst. Das Ziel des Spiels besteht nun darin, durch Lösung aller Aufgaben die Juwelen wiederzufinden, um die Skulptur wieder in ihren ursprünglichen Zustand zu versetzen. Die Rätsel in Jewels of the Oracle sind keine lose zusammengestellte Spielesammlung, sondern haben durchaus eine historische Bedeutung. Sie basieren teilweise auf geschichtlichen Überlieferungen oder sind Varianten heute noch existierender Spiele. Der Designer des Spiels, Courtland Shakespeare, weist ausdrücklich darauf hin, daß der Sinn des Spiels darin besteht, lehrreich aber nicht belehrend zu sein. Logik und Phantasie sind bei der Lösung gefragt, da bei manchen Spielen auch Magie eine Rolle spielt. Jewels of the Oracle ist grafisch ein Genuß und garantiert Fans dieses Genres stundenlanges Spielvergnügen. Gewissermaßen ein Fitness-Studio für die kleinen grauen Gehirnzellen!

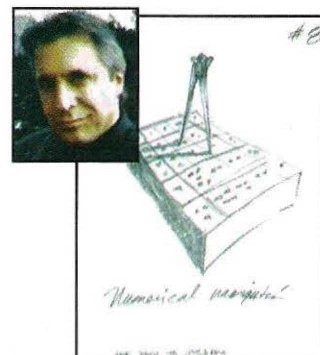
Markus Krichel ■

Puzzlespiele wie dieses sind zwar nicht sonderlich spektakulär, können aber immer wieder an den Bildschirm fesseln.

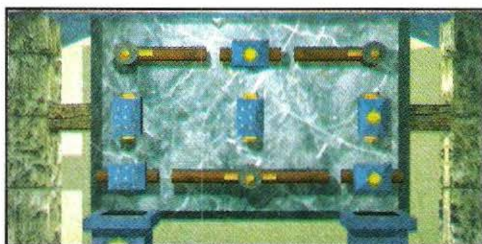








Courtland Shakespeare will lehrreiche, aber keine belehrenden Spiele entwickeln.



Grafisch macht Jewels of the Oracle einen vernünftigen Eindruck. Das Auge denkt schließlich auch mit, oder?

Statement



Jewels of the Oracle braucht sich hinter seinen Vorbildern The 7th Guest und Myst nicht zu verstecken. Grafisch hervorragend, mit einer dichten Atmosphäre, bietet das Spiel herausfordernde Logik-Puzzles, die teilweise mit Fantasy-Elementen gekoppelt sind. Fazit: Sinnvoll, lehrreich und Fun.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 2 MB	General Midi
CD 400 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, SingleSpeed, Windows 3.1

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.11

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Denkspiel

Grafik	83%
Sound	79%
Handling	81%
Spielspaß	77%

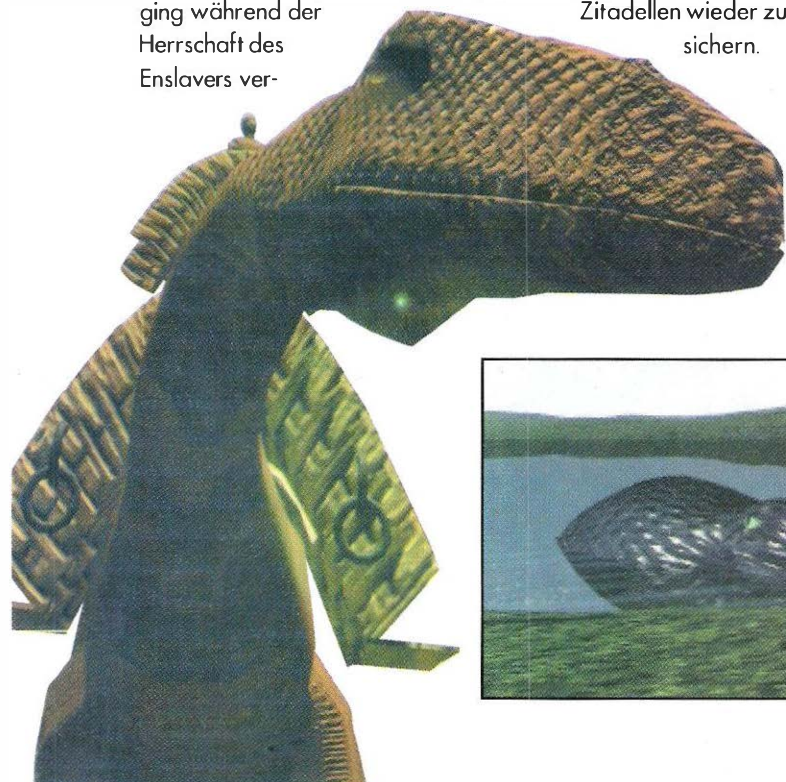
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Diskis
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

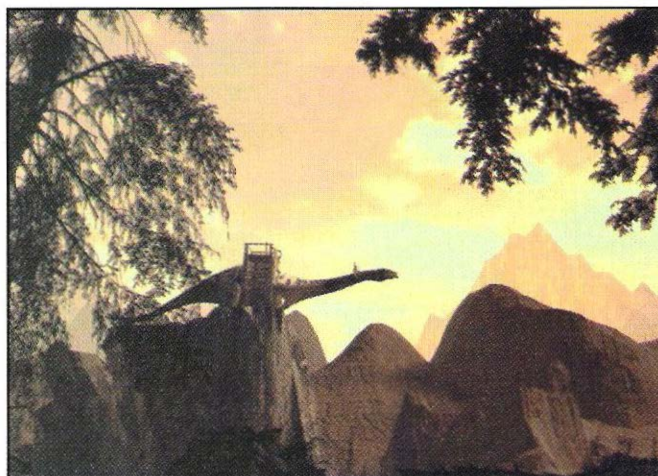
Lost Eden

Das verlorene

Jurassic Park versetzte die Welt ins Dino-Fieber. Diese immer noch anhaltende Welle macht sich nun Cryo zunutze und entführt den Spieler bei Lost Eden in ein prähistorisches Saurier-Szenario.

In Lost Eden, einem CD-ROM-Abenteuer von Cyro und Virgin Interactive Entertainment, hat man glücklicherweise davon abgesehen, die Menschen als grunzende Neandertaler zu porträtieren. Statt dessen handelt es sich bei den Bewohnern von Mo um eine intelligente Rasse, die die Fähigkeit besitzt, sich mit den Dinosauriern zu verständigen. In Mo geht die Legende um, daß die uneinnehmbare Festung - Citadel of Mo - vor vielen Generationen gemeinsam von Dinosauriern und Menschen gebaut wurde, um sich vor den mordenden Horden des Tyrannosauriers Morkus Rex zu schützen. Doch das Geheimnis des Zitadellenbaus ging während der Herrschaft des Enslavers verloren, der mit Morkus Rex gemeinsame Sache machte und als Vertrauensbeweis die Pläne zerstörte. So kam es, daß die Bewohner der einzigen noch verbleibenden Zitadelle zwar in Sicherheit leben können, die übrigen Bewohner des Königreichs jedoch den Angriffen der Tyrannosaurierhorden schutzlos ausgeliefert sind. Prinz Adam von Mo, dessen Rolle vom Spieler übernommen wird, hat es sich zum Ziel gesetzt, das Königreich wieder in das Paradies zurückzuverwandeln, das es früher einmal war. Zusammen mit der Dinodame Dina und dem Flugsaurier Eloy macht er sich auf den Weg, um die Grenzen des Königreichs durch den Bau neuer Zitadellen wieder zu sichern.





Ohne Dinosaurier läuft in diesem Land gar nichts. Als Fortbewegungsmittel und Unterstützung beim Bau der Zitadelle sind sie unersätzlich.

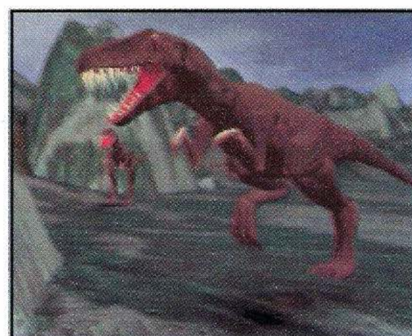
Lost Eden beginnt in der Zitadelle von Mo, in der das Geheimnis der alten Baumeister versteckt liegt. Nachdem Adam die Pläne der Architekten wieder entdeckt hat, beginnt das eigentliche Abenteuer. Zuerst muß er die Menschen und Dinosaurier davon überzeugen, daß seine Absichten ehrlich sind. Dies ist relativ einfach zu erreichen, da die meisten Saurierarten sich mit Nahrungsmitteln bestechen lassen. Brontosaurier, deren ungeheuere Stärke bei den Bauarbeiten unentbehrlich sind, lassen sich beispielsweise mit Waldpilzen überreden. Je mehr Dinosaurierarten für den Bau einer Zitadelle gewonnen werden können, desto sicherer wird sie. Triceratops haben die Gabe, die Mauer zusätzlich zu verstärken, Velociraptors bilden eine äußerst effektive Angriffstruppe. Nachdem alle Dinosaurier und Menschen zum Bau der Zitadellen beitragen, werden die Festungen uneinnehmbar, und es folgt das unvermeidliche Ende: der Kampf zwischen Adam und Morkus Rex.

Grafikepos

Lost Eden ist schlichtweg eine Augenweide. Monumentale Hintergründe und Full Motion Video vermitteln das Gefühl, in einem Film mitzuspielen. Während man von einem Teil des Reiches zum anderen reist, werden beeindruckend gerenderte Filmsequenzen geboten, die mit denen in The 7th Guest vergleichbar sind. Ein New Wave-Soundtrack verstärkt den surrealen Eindruck, den das Spiel vermittelt; leider



Im Laufe des Spiels trifft man auf die unterschiedlichsten Saurierarten. Unter anderem auf Wassersaurier.



Paradies



Neben den Dinosauriern gibt es auch menschenähnliche Bewohner.



Statement



Ein originelles, grafisch hervorragendes Abenteuerspiel. Die Puzzles sind etwas zu einfach, der Spielverlauf viel zu geradlinig. Allerdings fesselten mich die gerenderten Grafiken so an den Bildschirm, daß ich das Spiel am Stück durchspielen mußte - auch wenn es nur vier Stunden waren, es war beste Unterhaltung.

besteht der Track aus nur einem Musikstück und gelegentlichen Varianten dieser Themenmusik. Man hat allerdings die Möglichkeit, die Musik herunterzuregeln und nur noch die Sprache abzuspielen. Und falls man mal etwas nicht beim ersten Mal versteht, kann man die letzten Unterhaltungen mit einem VCR-Interface wieder abspielen. Das wird bei der deutschen Version, die uns zum Redaktionsschluß leider noch nicht vorlag, wahrscheinlich überflüssig werden. Überhaupt ist Lost Eden sehr benutzerfreundlich. Ein nahtlos in das Spielgeschehen integriertes Hilfesystem unterstützt ratlose Abenteurer mit Hinweisen, ohne jedoch zuviel preiszugeben. Die Steuerung des Spielcharakters erfolgt über einen rotierenden Würfel, auf dem die zur Verfügung stehenden Aktionen abgelesen werden können. Gibt es etwas Interessantes zu sehen, erscheint auf dem Würfel ein Auge. Gilt es, ein Objekt aufzuheben, erscheint eine Hand.

Zu kurze Handlung

Um das Königreich mit Zitadellen zu bebauen, bedarf es einiger Hardwarepower. Selbst auf einem 486DX2/66 ruckelt es noch ein wenig, auf einem Pentium läuft das Ganze butterweich. Leider hat Lost Eden einen weiteren entscheidenden Nachteil: das Spiel ist viel zu einfach und daher auch viel zu kurz. Erfahrene Spieler können die Rätsel im Handumdrehen lösen und benötigen vielleicht einmal vier bis fünf Stunden bis zum finalen Duell. Danach kann man das Spiel getrost als Dekorationsstück ins Regal stellen, da die gleichbleibende Story keinen Grund zum nochmaligen Spielen bietet. Diese vier bis fünf Stunden bieten allerdings grandiose Unterhaltung!

Markus Krichel ■



Effekte, wie beispielsweise dichter Nebel, zeichnen Lost Eden aus.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 430 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, TripleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	87%
Sound	79%
Handling	88%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cyro/Virgin
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Future Dimensions

Dreierlei

Für ein flinkes Actionspielchen opfert man gerne ein paar Minuten Zeit. Lifetimes will uns diese Momente der Muße mit dem abwechslungsreichen Future Dimensions versüßen.

Die Introsequenz bedient sich bei diversen SciFi-Filmen. Qualitativ ist sie aber eher durchschnittlich.

Kurze 3D-Studio-Animationen, die zumindest ansatzweise an Cyberia erinnern, eröffnen den Baller-Reigen. Die Levels sind in drei Abschnitte unterteilt, die jeweils eine andere Shoot 'em Up-Variante auf den Bildschirm zaubern. Angeboten werden sowohl horizontale als auch vertikale 2D-Einlagen im Stile von Raptor, Xenon 2 und Prototype. Das Spielprinzip ist einfach: Man lenkt sein Raumschiff behutsam über einen intergalaktischen Parcours, während von allen Seiten einzelne Feinde oder ganze Kampfverbände herandonnern und Ihren armen kleinen Jet unter Beschuß nehmen. Zerbröselt man gleich mehrere Exemplare einer Spezies, erscheint ein Extra, das flugs aufgesammelt werden sollte, um den anfangs spärlich ausgestatteten Flieger mit Schutzschilden, Kanonen und anderen Extras aufzumotzen. Daneben gibt es auch noch 3D-Sequenzen, bei denen man unbeschadet ein Asteroidenfeld im Wing Commander-Stil überstehen muß.

Ballert man sich einige Minuten flott voran, zeigen die Programmierer, was sie können: Für PC-Verhältnisse durchaus akzeptables und auf Pentium-PCs fast schon zu schnelles Parallax-Scrolling und reichlich Kanonenfutter für das Waffenarsenal lassen über die oft nicht sonderlich professionell wirkende Grafik hinwegsehen. Zu den Selbstverständlichkeiten gehören drei Schwierigkeitsgrade, Paßwort-Option und ein kerniger Audio-Soundtrack.

Petra Maueröder ■

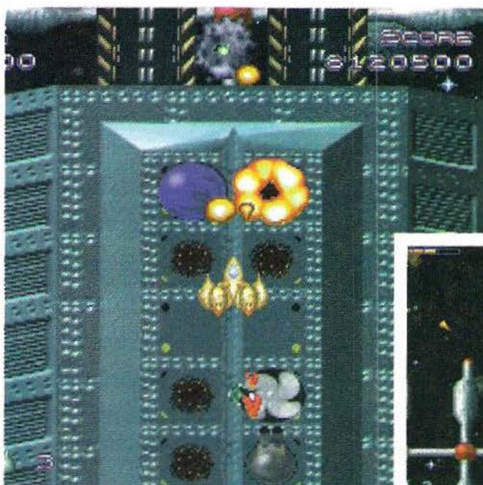


Der erste Level spielt sich fast wie Microcosm oder Novastorm von Psygnosis. Wer diese Runde schadlos überstehen will, bleibt einfach in der Mitte stehen - dann kommt man aber auch nicht an die originellen Extras heran.

Statement



Nichts gegen ein flottes Shoot 'em Up, aber dann bitteschön in der Qualität von Novastorm, Raptor oder Prototype. Die Lifetimes-Crew klaut sich aus den verschiedensten Spielarten des Genres eine illustre Mischung zusammen, die aber optisch und inhaltlich selbst Shareware-Produktionen nicht das Wasser reichen kann. Das liegt hauptsächlich am eintönigen Levelaufbau, der das spielspaß-eindämmende „Augen zu und durch"-Verfahren geradezu herausfordert.





Der zweite Level läßt sich problemlos meistern, wenn Sie stur in der Mitte des Bildschirms bleiben und feuern.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD ?MB	General Midi
CD ?MB	Audio

REQUIRED
486, 2 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade-Action

Grafik	60%
Sound	65%
Handling	70%
Spielspaß	63%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Lifetimes
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

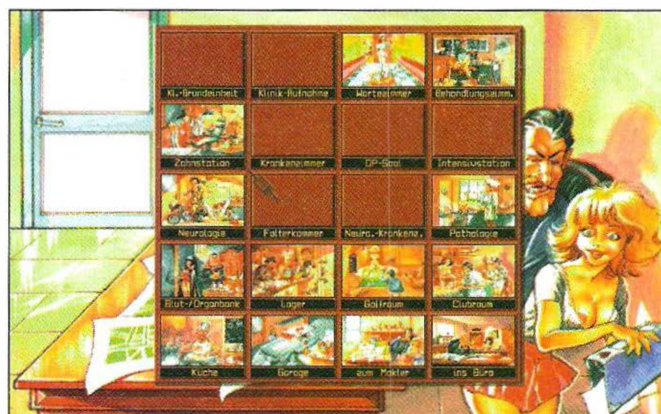
Biing - Sex, Intrigen und Skalpelle

(Bek)nackte Ta



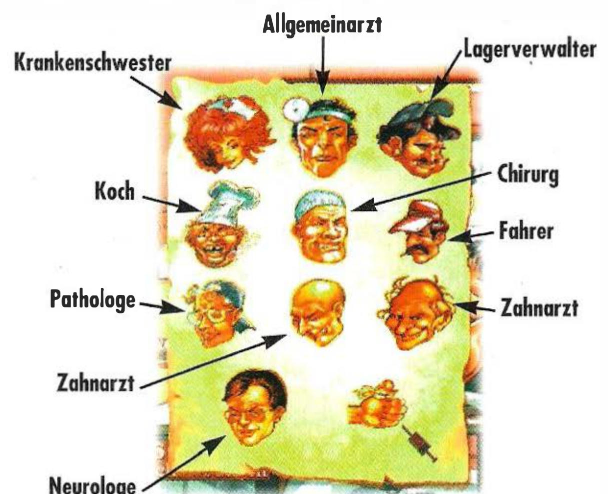
Ist der Ruf erst ruiniert, lebt sich´s gänzlich ungeniert, könnte man sarkastisch zur überraschenden Wiederbelebung des Labels reLINE anmerken. Ein paar Jährchen nach dem Niedergang des einstigen „Oil Imperiums" melden sich die Veteranen mit einer alles andere als prüden Wirtschaftssimulation zurück. Herzlich willkommen im Krankenhaus am Rande des Wahnsinns!

Während das Wörtchen Biing (ein berühmtes Geräusch aus einem Monty Python-Film) mehr verwirrt als aufklärt, herrscht beim eindeutig zweideutigen Untertitel wieder erleichternde Klarheit über den (Un-)Sinn dieses Spiels. Sie übernehmen die Rolle des Geschäftsführers einer reichlich verrückten Privatklinik und verfügen von vornherein über eine Verwaltung samt Personalbüro; zudem pflegen Sie regen Kontakt zum Immobilienmakler. Mit dem Kapital - sinnigerweise in der Währungseinheit „Lümmel" deklariert - mietet bzw. kauft man Grundstücksparzellen und verteilt darauf Lager, Warte- und Krankenzimmer, Küche, Operationssäle, Intensivstationen, Garagen, Folterkammern, Pathologien und Golfräume. Natürlich darf auch eine Blut- und Organbank nicht fehlen. Nun besorgt man sich noch das entsprechende Personal - von der Krankenschwester über Köche und Chirurgen bis hin zu Mechanikern - und schon beginnt die zeitraubende Aufbauphase, die mit Pleiten, Pech und Pannen verbunden ist. Mit Werbung, Fließband-Operationen, Sabotage in Konkurrenz-Hospitälern und finanziellen Drahtseilakten versucht man, dem „Sudden Death" na-



Auf dem Übersichtsplan erkennt man, welche Räumlichkeiten bereits zur Verfügung stehen. Abhängig von den finanziellen Verhältnissen darf nach Herzenslust an- und umgebaut werden.

Das Personal



tsachen



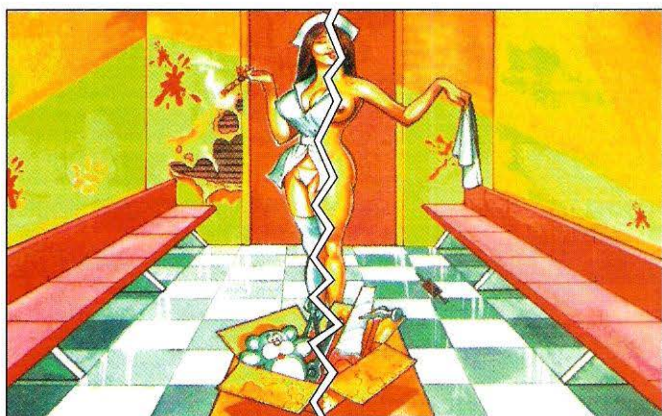
Auch einige „Prominente" finden sich in den digitalisierten Karteikarten des Spiels: Programmierer, Grafiker, Redakteure und „Menschen wie Du und Ich" sind im Bildarchiv als Chirurgen, Mechaniker und Neurologen vertreten.

mens Konkurs zu entgehen - Kredite werden nämlich grundsätzlich nicht gewährt.

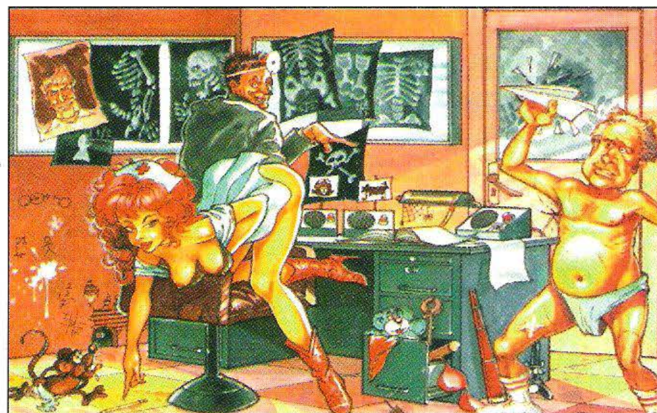
Innereien und Äußerlichkeiten

Die Biing-Grafiken in SVGA-Qualität stammen mal wieder von Celal und Organ Kandemiroglu, die damit einen tiefen Einblick in die Bandbreite ihres Schaffens abseits von diversen Fußballmanagern geben. Im Klartext heißt das: Gezeigt wird jede Menge nackte Haut, fast immer aufreizend animiert und gelegentlich alle Grenzen des guten Geschmacks überschreitend. Experimentierfreudige Spieler können die Mädels per Mausklick sogar dazu bringen, sämtliche (!) Hüllen fallen zu lassen. Dazu passend dröhnt lustvolles Gestöhne aus den Lautsprechern. Allzu lange sollte man(n) sich nicht mit der Musterung der leichtgeschürzten Damen aufhalten - das Spiel läuft schließlich in Echtzeit ab, und die Konkurrenz schläft nicht!

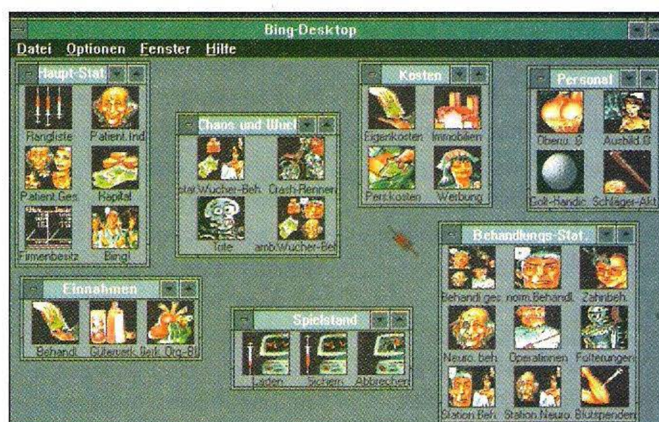
Die anfangs etwas umständlich anmutende Benutzeroberfläche zeigt im Dauereinsatz ihre Stärken: Blitzschnell wechselt man von einem Raum zum nächsten und koordiniert alle Abläufe des chaotischen Betriebes. Aussagekräftige, animierte Icons und erläuternde Beschreibungen verraten Ihnen auf einen Blick, was sich anklicken und verändern läßt. Biing ist auch ein positives Bei-



Ein Mausklick an der richtigen Stelle genügt, um die sogenannte „Strip-Funktion" zu aktivieren.



Sooo schlecht kann´s unserem Kranken doch gar nicht gehen, wenn dieser schon wieder derbe Späße mit dem Personal treibt.



Sieht aus wie Windows, ist aber eine „optische Täuschung": Der Statistikbildschirm liefert alle nur erdenklichen Informationen über Ihren Erfolg als Krankenhaus-Manager. Herzhaftes Beispiel: Welche Klinik bietet die Krankenschwestern mit dem eindrucksvollsten Dekolleté?



Dieser repräsentative Querschnitt durch das Angebot von Biing zeigt, welche Zielgruppe primär anvisiert wird.



Während bei der Krankenschwester die Körpermaße das entscheidende Kriterium darstellen, müssen beim Lagerverwalter die Leberwerte stimmen.



„Erleichtert" man die Empfangsdame um ein paar Kleidungsstücke, darf man sich über regen Zustrom der Patienten freuen.

spiel dafür, wie man Käufer eines Computerspiels dazu bringt, das Handbuch von vorne bis hinten durchzulesen: Amüsant und kurzweilig geschrieben, verhilft es Einsteigern und Profis zu schnellen Erfolgserlebnissen.

Da staunt der Laie und der Facharzt wundert sich

Nach eingehender Untersuchung des Simulanten kristallisieren sich gleich drei Fazits



Der Klinik-Boß hat alles im Griff: Vom Büro aus werden die Finanzen und Statistiken verwaltet.

heraus. Erstens: Die Oberweite einer Frau verhält sich den Programmierern zufolge umgekehrt proportional zu ihrem Intelligenzquotienten - Prädikat: besonders frauenfeindlich. Zweitens: Deutschlands Spiele-Hersteller sind tatsächlich in der Lage, witzige und dennoch tiefschürfende Wirtschaftssimulationen auf die Beine zu stellen. Und drittens: Mit den Lobhudeleien der deutschen Amiga-Fachpresse zum Thema Biing sollte keineswegs nur das Dauerdelirium des ehemaligen Commodore-Flaggschiffes überspielt werden. Der Wirtschaftsaspekt kommt bei aller Groteske nicht zu kurz und bietet genügend Anreize, damit das Spiel einige Wochen auf der Festplatte präsent bleibt: Da müssen z. B. Blutkonserven und andere „Ersatzteile" eingekauft, Chirurgen fortgebildet und Wettfahrten mit dem Krankenwagen gewonnen werden.

Ob Biing einen Verstoß gegen Ihr persönliches Moralempfinden darstellt, sagt Ihnen Ihr Kennerblick beim Betrachten der Bildschirmfotos auf diesen Seiten. Wer als medienerfahrener PC-Besitzer beim Anblick einer splitternackten Schönheit in unmißverständlicher Pose nicht gleich den Untergang des Abendlandes herannahen sieht, kann sich das Spiel guten Gewissens zulegen.

Petra Maueröder ■

Gesucht wird ... eine Krankenschwester



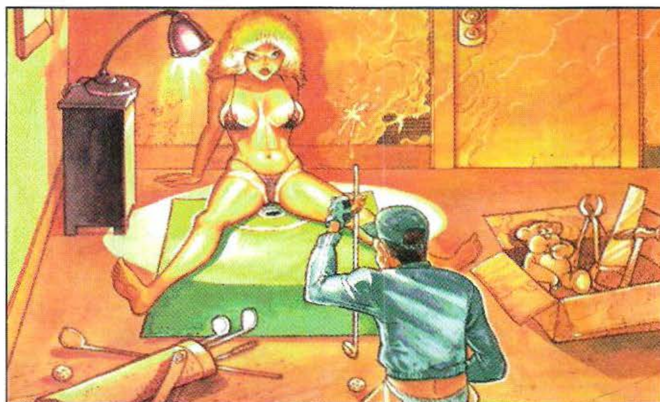
Bereits in der Stellenanzeige kann man festlegen, welche Damen für den Job in Frage kommen. Beispielsweise ist die Oberweite (irrsinnig wichtig!) in bestimmten Grenzen frei wählbar, ebenso der Gehaltswunsch und die Ausbildung. Je nach Einstellung verändert sich auch der Text des Inserates.



Statement



Laut Anleitung ist Biing „nur für die Macho-Randgruppe geeignet". Wirklich? Nun gut, es mag vielleicht nicht gerade der richtige Weg sein, um den im Promillebereich dahinvegetierenden Anteil weiblicher Spieler auf ein etwas höheres Niveau zu hieven - und Familientauglichkeit wird dem reLINE-Revival ohnehin niemand ernsthaft bescheinigen wollen. Dabei macht die frech-frivole Gratwanderung zwischen Wirtschaftssimulation und Fleischbeschau mit all ihren Obszönitäten, Anspielungen und pikanten Bildchen einen Heidenspaß - und das umso mehr, je länger man sich damit beschäftigt. Bei den meisten anderen Programmen dieser Art ist es genau umgekehrt. Unbestreitbar trägt dazu auch die sehr freizügige Grafik bei. Diese penetrant sexistische (sorry, es ist nun mal so) Stimulierung des Abverkaufs hätte Biing aber eigentlich gar nicht nötig, denn Holger Gehrmann, Olaf Patzenhauer und ihren Kollegen ist damit sowieso die derzeit originellste, abwechslungsreichste und - abgesehen vom BMH - auf lange Sicht ergiebigste Wirtschaftssimulation gelungen.



Eingelocht: Der Chefarzt entspannt sich beim Golfen - Klischees noch und nöcher begegnen Ihnen während des Spiels.

SPECS & TECS

VGA	SVGA ●
Tastatur	AdLib ●
● Maus	SoundBlaster ●
Joystick	Roland ●
HD 30 MB	General Midi ●
CD - MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	80%
Sound	70%
Handling	85%
Spielspaß	87%

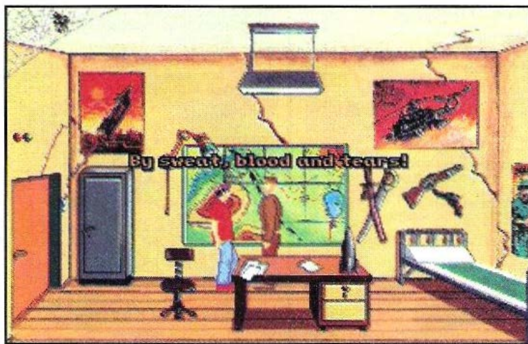
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	reLine
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Teen Agent

Sag niemals nie

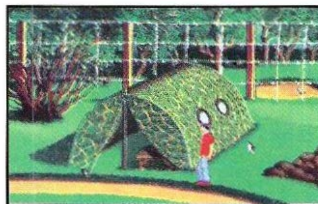


Software aus osteuropäischen Ländern ist weiter auf dem Vormarsch. Ein gutes Beispiel für die große Anzahl an hervorragenden Programmierern ist Teen Agent, das von einem polnischen Team entwickelt wurde.



Der Vorgesetzte weist den Auszubildenden oftmals zurecht (oben).

Das Training ist für einen angehenden Agenten des Geheimdienstes unerläßlich (unten).



Bei Teen Agent sind Sie Mitglied eines Sondereinsatzkommandos, das verzwickte Fälle aufdecken muß - das CIA sieht dagegen aus wie ein unschuldiger Knabenchor. Zunächst müssen Sie eine pseudomilitärische Grundausbildung durchlaufen, um sich für die Einsätze zu qualifizieren. Dabei werden Disziplinen wie Gefängnisausbruch, Tauben einfangen oder Geheimcodes knacken bis zur Perfektion einstudiert. Erst danach beginnt das eigentliche Agentendasein. Bis zu diesem Punkt bietet bereits die Sharewareversion alles, was man von einem Adventure erwarten darf. Gute Story, einfache Bedienung, knifflige Rätsel und witzige Dialoge. Wie bei den Klassikern Monkey Island oder Space Quest resultiert auch hier der Spielspaß aus den teilweise äußerst abgedrehten Ideen. Gepaart mit den ulkigen Bemerkungen und Reaktionen der Akteure, kann das Spiel einige Stunden an den Bildschirm fesseln.

Abgesehen von den zahlreichen multimedialen Mammutwerken kann Teen Agent sehr wohl mit professionellen Spielen dieses Genres konkurrieren. Tolle VGA-Grafik, Soundtermalung und astreine Animationen verführen geradezu zum Kauf der Vollversion. Ein würdiger Träger für den Titel: Shareware-Spiel des Monats!

SHAREWARE

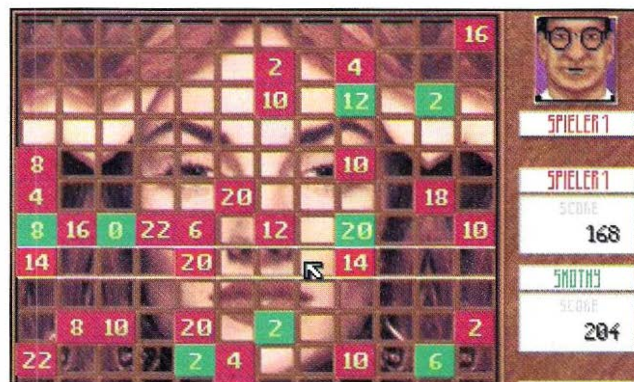
Maus | Soundkarte
Tastatur | Joystick
RAM 2 MB
286er

PREIS d. Vollversion
ca. DM 49,-

Crosso

Verqueres Denken

Neu auf dem Shareware-Markt ist eine Gruppe namens Nine Red Shoes. Neben einem gewöhnlichen Puzzlespiel überraschen sie mit einem prinzipiell simplen, aber dennoch fesselnden Denkspiel. Schon der Computergegner wird selbst bei niedriger Schwierigkeitsstufe für echte Probleme sorgen. Ähnlich vielen ernsten Brettspielen ist auch hier ein Vorausdenken über mehrere Züge unumgänglich. Auf dem Spielbrett liegen sauber aneinandergereiht grüne (positive) und rote (negative) Zahlensteine. Aus einer vorgegebenen horizontalen Spalte wählt man nun seinen ersten Stein, der sofort verschwindet und wertmäßig dem Punktestand zu- bzw. abgerechnet wird. Damit legt man automatisch eine vertikale Reihe fest, in der dann der Kontrahent seinen Zug vornimmt usw. Oftmals müssen bewußt Rückschläge hingenommen werden, um dem Gegner noch mehr Schaden zufügen zu können. Das Spiel endet, wenn eine Situation ohne weitere Zugmöglichkeiten entstanden ist. Fazit: Gute Idee, ansprechende Aufmachung, ernste Herausforderung.



Ein verzwicktes Knobelspiel für schnelle Rechner. Wer gewinnen will, muß immer alle möglichen Kombinationen und Resultate im Kopf haben.

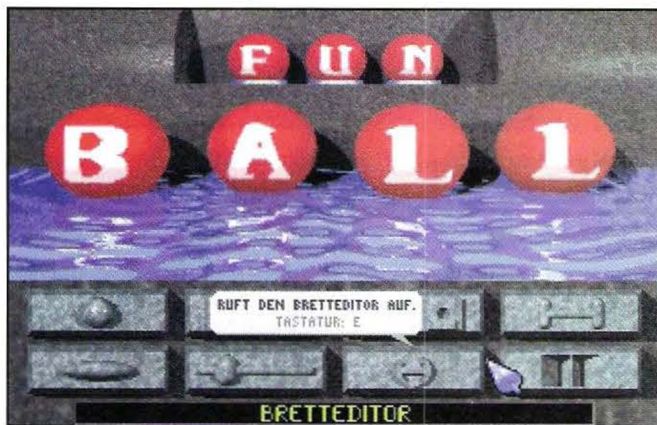
SHAREWARE

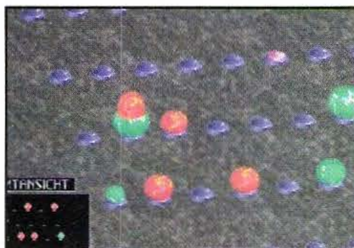
Maus | Soundkarte
Tastatur | Joystick
RAM 2 MB
286er

PREIS d. Vollversion
ca. DM 49,-

Funball

Rote vs. grüne Grütze





Ein altbekanntes Spielprinzip neu aufgelegt. Durch die zahlreichen Zusatzfunktionen und Bonussteine gewinnt Funball enorm an Spielwitz und kann einige Stunden an den Bildschirm fesseln.

Impulse Software liefert erneut ein Highlight. Hervorragend werden hier neue Spielideen kreiert und nicht Altbekanntes ständig neu aufgewärmt. Funball spielt man auf einer Art Schachbrett. Dort hat jede der beiden Parteien eine bestimmte Anzahl von glibbernden Farbkugeln unterschiedlichster Größe positioniert. Oberstes Ziel ist, die gegnerische Grütze durch direktes Bespringen zu vernichten. Dabei unterscheidet man in Übernahme oder Elimination des gegnerischen Schleimballens. Wird durch die Einverleibung einer anderen Kugel das zulässige Gesamtvolumen auf einem Feld überschritten, so entstehen entweder zwei Einheiten oder es knallt einmal laut, und die Kugel zerspringt in tausend Stücke. Erschwerend, doch für den Taktiker unerläßlich, sind die Felder mit Zusatzfunktionen, auf denen man tunen oder schützen kann. Fazit: Wer auf diese Weise Innovation, Umsetzung und Spielfreude verbindet, der wird über kurz oder lang zu den Großen im Shareware-Sektor gehören und zu EPIC oder Apogee aufschließen.

SHAREWARE

Maus | Soundkarte

Tastatur | Joystick

RAM 2 MB

386er

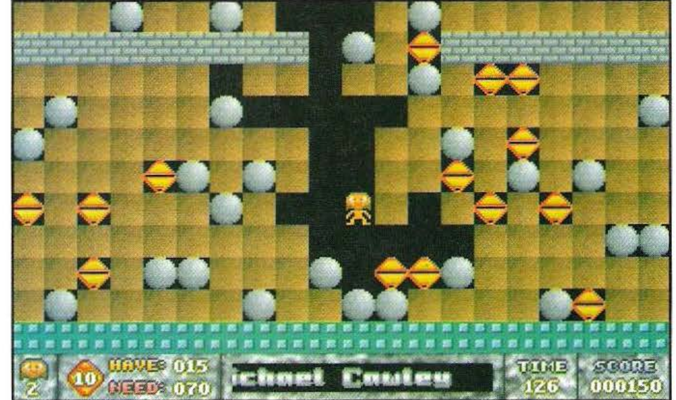
PREIS d. Vollversion
ca. DM 49,-

Boulderoid

Unvergänglich



Boulderoid ist nicht nur Nostalgikern wärmstens ans Herz zu legen. Nur so können Einsteiger verstehen, wie man zu Pionierzeiten gespielt hat.



Wie bei der Urversion muß man auch bei Boulderoids auf die gefährlichen Felsbrocken achten.

Diamanten sind unvergänglich. So auch der Klassiker Boulder Dash. Der kleine Mann, der sich auf der Suche nach Diamanten und Levelausgängen durch das Erdreich gräbt, ist wohl wirklich jedem bekannt. Lockere Felsbrocken, massive Wände und allerhand andere Dinge erschweren diese Aufgabe. Ob nun auf dem C64, Atari oder Amiga, überall ist dieser Hit zuhause. „Olle Kamellen", nuschelte der Tester und konnte zwei Stunden später nur mit Mühe wieder vom Rechner entfernt werden. Auch das Erstellen der Screenshots gestaltete sich diffizil - selbst für Veteranen des Games war es gar nicht mal so leicht, in den dritten Level zu kommen. Dieses Remake ist dem hervorragenden Original des C64 nachempfunden. Sound und Grafik reißen zwar nicht vom Hocker, sind jedoch vollkommen ausreichend, um die Spielfreude vergangener Tage wieder zu wecken. Allen jungen Lesern, deren Erfahrungswerte nicht so weit zurückreichen, sei dieses Programm wärmstens empfohlen. Ein Geschicklichkeitsspiel, das viel Konzentration und Reaktion erfordert. Das Beste zum Schluß: Das Spiel ist Freeware!

SHAREWARE

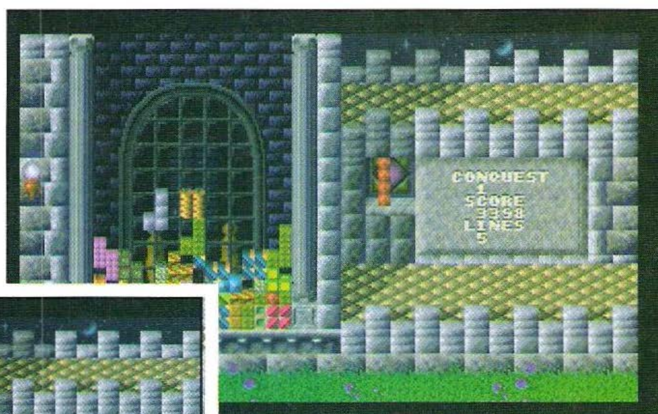
Maus	Soundkarte
Tastatur	Joystick
RAM	1 MB
286er	

PREIS d. Vollversion
Freeware

DRAK

Baukasten

Wenn starre Blöcke von oben nach unten fallen, so nennt man dies landläufig Tetris. Verfließen diese dann auf Wunsch und füllen auf diese Weise auch unerreichbare Löcher, so spricht man von Extra-Features! Unterlegt man das Ganze mit VGA-Grafik und Sound, so ist das ein Aufpeppen. Läuft am Ende alles unter DOS auf dem PC, so erhält man ein weiteres Remake des Game Boy-Klassikers. Obgleich bereits mehrere hundert Versionen auf dem Markt sind, scheint die Faszination, die den Spieler immer wieder ergreift, auch auf den Programmierer umzuschlagen. Der Versuch, den Spielverlauf erneut zu verbessern, scheitert trotz viel investierter Mühe an den





Gerade im Free- und Sharewarebereich gibt es mehrere hundert Tetris-Programme. DRAK ist aber anders: hier verschwinden die Steine nicht auf die übliche Art, sondern zerfließen oder zerspringen auf spektakuläre Weise.

Details, an der Unübersichtlichkeit und der Größe des eigentlichen Spielfeldes. Auch sind die neuen Regeln anfangs etwas unklar; man braucht schon einige Zeit, um die Tastenfunktionen richtig nutzen zu können. Für den Tetris-Süchtigen sicherlich ein weiteres willkommenes Zuckerstückchen für den nächsten Monat, ansonsten jedoch nicht besonders aufregend.

SHAREWARE

Maus	Soundkarte
Tastatur	Joystick
RAM	2 MB
386er	

PREIS d. Vollversion
n. b.

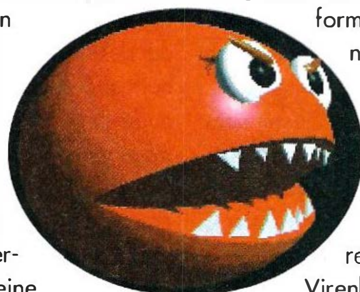
Viren-Programme

Neue Impfung



Virenprogramme gehören in jede Softwaresammlung. Zu schnell sind wichtige Spiele oder Anwendungen für immer und ewig zerstört oder gelöscht.

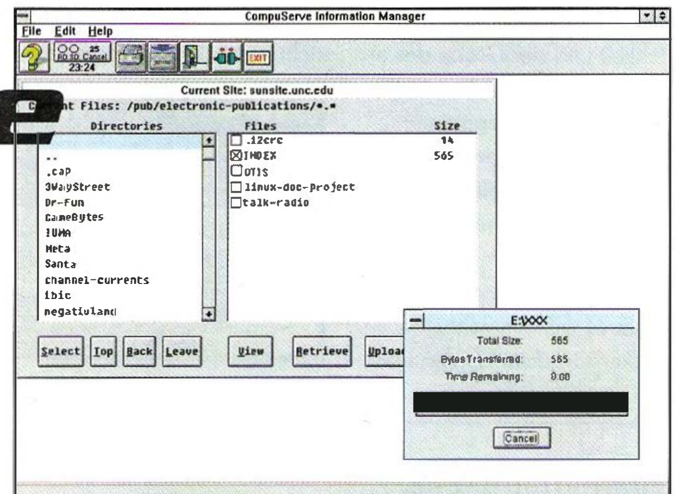
Sowohl das bekannte F-Prot als auch der V-Scan von McAffee liegen in einer neuen Version vor. Ganz im Gegensatz zu den oftmals überflüssigen Updates der Anwendersoftware, ist eine aktuelle Version des Virenschutzes unbedingt erforderlich. Solange immer noch monatlich bis zu 20 neue Viren auftauchen, ist ein adäquater Schutz nur gewährleistet, wenn das erkennende Programm bereits mit den Informationen zu den neuesten Gemeinheiten versorgt ist. Durch das auftretende Time Lag (Virenverbreitung - Virenbekämpfung) kann zwar nie eine 100 %ige Erkennung garantiert sein, doch die wenigsten PCs kommen sofort mit jedem neuen Virus in Berührung.



Ins Internet via CompuServe

Two in one

Wer hätte das gedacht: Zu den preiswertesten Internet-Providern gehört seit Anfang April ausgerechnet der Online-Dienst CompuServe.



Direkt aus CompuServe heraus haben Anwender schon seit geraumer Zeit Zugriff auf Email, News, FTP und Telnet.

Bereits seit geraumer Zeit schon können CompuServe-Anwender E-Mails ins Internet verschicken und von dort empfangen. Auch der Zugriff auf die Newsgroups, auf FTP und Telnet ist direkt von CompuServe aus möglich. In allen Fällen dient die normale CompuServe-Software, also meist WinCIM, als Software auf Benutzerseite.
Seit dem 11. April nun bietet CompuServe vollen Zugriff auf das Internet. Voraussetzung ist, daß der Anwender schon Mitglied bei CompuServe ist und auf seinem PC bereits WinCIM installiert hat. Wer noch mit einer älteren WinCIM als 1.3 arbeitet, muß allerdings zunächst die (englischsprachige) Version 1.4 aus CompuServe downloaden (GO WINCIM). Gleichzeitig sollten Sie aus dem Internet-Software für den Internet-Zugang übertragen. Nachdem Sie den neuen WinCIM installiert und konfiguriert haben, können Sie die Internet-Software einrichten. Diese besteht aus einem Dialer und dem World-Wide-Web-Browser Spry Mosaic, die sich erfreulicherweise automatisch installieren und die gesamte Konfiguration inklusive ID und Paßwort von WinCIM übernehmen.

Danach kann's losgehen:

Wählen Sie aus dem Programm-Manager den CompuServe Internet Dialer, klicken Sie auf Dial und warten Sie, bis die Verbindung aufgebaut wurde. Danach starten Sie Mosaic und gelangen automatisch war's. Die Verbindung zum Internet entspricht dabei einer normalen TCP/IP-Verbindung via PPP (Point to Point Protocol), so daß Sie also auch eigene Clients für World Wide Web, Gopher, News, Mail oder jeden anderen Internet-Dienst benutzen können.

Pluspunkte

Besonders interessant ist dabei die von CompuServe angebotene Kostenstruktur: Im normalen CompuServe-Monatsbeitrag von 9,95 US-Dollar sind bereits drei Stunden kostenlose Internet-Benutzung enthalten. Jede weitere Stunde wird mit 2,50 US-Dollar berechnet, was - gerade beim aktuellen Dollar-Kurs - unerreicht günstig ist. Gerade wenn Sie weniger als rund zehn Stunden pro Monat im Internet verbringen, fahren Sie mit dem CompuServe-Angebot sogar günstiger als mit preiswerten Pauschalpreis-Offerten anderer Provider.
Doch selbst für engagierte Netsurfer kann sich der Zugang via CompuServe lohnen: Während Sie sich bei den meisten anderen Providern mit Ihrem Account nur vor Ort ins Internet einwählen können, erlaubt CompuServe die Internet-Nutzung über jeden internationalen Einwahlpunkt.



Das Downloaden von Dateien von FTP-Servern ist via CompuServe zwar einfach, aber relativ teuer.

Fazit

Da der Internet-Zugang via CompuServe erst wenige Tage vor Redaktionsschluß aktiviert wurde, können wir noch wenig zur verfügbaren Bandbreite sagen. Eine Einschränkung ergibt sich jedoch aus der Tatsache, daß die meisten CompuServe-Einwahlpunkte zur Zeit nur maximal 9.600 bps unterstützen. Die Aufrüstung auf 14.400 und 28.800 bps steht allerdings noch für dieses Jahr auf dem Programm. Bleibt zu hoffen, daß CompuServe außerdem auf steigende Nachfrage schnell reagiert und das interne Leitungsnetz entsprechend ausbaut. In diesem Fall könnte Internet via CompuServe schnell zahlreiche Freunde gewinnen - zumal Sie quasi nebenbei noch Zugriff auf CompuServe an sich erhalten.

Christian Strasheim ■

Betriebssysteme: Windows 95

Was Windows 9

Im August soll es soweit sein: Nach wiederholten Verzögerungen soll Windows 95 nun endlich auf den Markt kommen. Lohnt sich die Anschaffung aber auch für Spiele-Freaks? von Richard Vogler

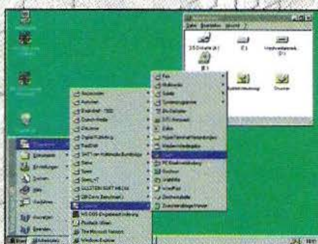
Unmittelbar nach der CeBIT erhielten wir die offiziell letzte Beta-Version von Windows 95, die die interne Bezeichnung M8 trägt. Rund 400.000 Anwender und Entwickler nehmen am größten Probelauf der Software-Geschichte teil, bevor Windows 95 - sofern keine schwerwiegenden Fehler mehr auftreten - voraussichtlich im August ausgeliefert wird. Entgegen wiederholten Beteuerungen von Microsoft-Vertretern enthält Windows 95 immer noch ein MS-DOS: Läßt sich ein DOS-Programm - also beispielsweise ein Spiel - nicht unter Windows mit Hilfe der DOS-Box starten, steht damit nach wie vor ein echtes DOS zur Verfügung. Mit diesem DOS verwoben wurde jedoch ein 32 Bit-Betriebssystem mit echtem, also präemptivem Multitasking: Die gleichzeitige Benutzung mehrerer Programme klappt jetzt - im Gegensatz zu Windows 3.1 - wirklich. Für den Anwender bringt die 32 Bit-Architektur wie schon bei OS/2 noch andere Vorteile: Der gesamte Speicher läßt sich in einem Stück adressieren, das 640 KByte-Limit verliert dadurch an Schrecken. Treiber wie der für das CD-ROM-Laufwerk kommen auch in 32 Bit-Fassung und können dadurch beliebig im Speicher untergebracht werden.

Mit allem Komfort

Windows 95 glänzt aber nicht nur durch technische Features, sondern auch durch eine komfortable Bedienung: Die Benutzeroberfläche wurde völlig überarbeitet und entspricht jetzt etwa dem, was man vom Macintosh kennt. Programm- und Dateimanager gibt es nicht mehr, stattdessen wurden sämtliche Funktionen in einem Desktop vereinigt, mit dem sich Programme starten und Dateien manipulieren lassen. Im Vergleich zu OS/2 wirkt alles eleganter und - zum Beispiel in den Dialogboxen - weniger technisch.
An Einsteiger hat Microsoft besonders gedacht: Nach dem Hochfahren von Windows 95 erscheint an der unteren Bildschirmkante die sogenannte Taskbar. Dort finden Sie hinter dem Start-Knopf in Form eines verschachtelten Menüs die wichtigsten Funktionen und Programme von Windows 95. Microsofts Ziel: Selbst wer noch nicht einmal



Die besten Features von Windows 95 • Die besten Fe



Die Taskbar enthält für jedes geöffnete Fenster ein Icon. Durch Anklicken lassen sich somit Anwendungen leicht in den Vordergrund holen. Weiterhin erreichen Sie über das Startmenü alle Applikationen über ausklappbare Menüs - eine praktische Sache, die das Starten von Programmen ungemein erleichtert.

Für jedes Fenster bzw. jedes Verzeichnis können Sie individuell festlegen, wie die Darstellung erfolgen soll. Große oder kleine Symbole erleichtern das Auffinden von speziellen Dokumenten, die Ansicht einer Liste gibt einen groben Überblick über alle Dateien, auf Wunsch mit Details wie Dateigröße und Erstellungsdatum. Jedes Fenster enthält in der rechten oberen Ecke



drei kleine Symbole: Das „X" dient zum Schließen, das Viereck daneben zur Darstellung in der größtmöglichen Form, und das linke Symbol verkleinert das Fenster auf einen Eintrag in der Taskbar.

Neue Hardware-Komponenten erkennt Windows 95 über sogenannte Assistenten automatisch (Bild 1). Für jeden Gerätetyp - wie Festplatte, Grafik- oder Soundkarte - gibt es in einer

wirklich bringt

den Doppelklick mit der Maus beherrscht, soll auf diese Weise zum Beispiel die Textverarbeitung starten können.
Anwenderfreundlich gibt sich Windows 95 auch beim Einrichten der Hardware-Treiber: Schon während der Installation erkennt die Software zum Beispiel die Konfiguration der Soundkarte und installiert den richtigen Treiber automatisch. Wenn Sie später die Soundkarte wechseln, rufen Sie lediglich das entsprechende Kontrollfeld auf und teilen Windows 95 mit, daß Sie etwas an der Konfiguration geändert haben - den Rest erledigt das Betriebssystem im Optimalfall automatisch. In Verbindung mit einem neuen BIOS sowie geeigneten Steckkarten soll sich in Zukunft die Hardware sogar selbst um die Ermittlung freier Interrupts, DMA-Kanäle und Basisadressen kümmern. Vorbei sind in jedem Fall die Zeiten, in denen Sie mühsam nach freien Ressourcen suchen und anschließend fummelige Änderungen in CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT vornehmen mußten.
Zu den Highlights von Windows 95 zählt schließlich auch die Überwindung des 8.3-Limits bei Dateinamen: Diese können jetzt bis zu 255 Zeichen lang sein, wobei die Dateiendung zwar weiterhin benötigt wird, für den Anwender aber im Normalfall unsichtbar bleibt. Wichtig für Umsteiger von DOS: Die Platte muß - anders als bei OS/2 - zur Nutzung der langen Dateinamen nicht neu formatiert werden. Allerdings gilt dafür die Realisierung als technisch wenig elegant und vor allem bei vollen Verzeichnissen als recht langsam.

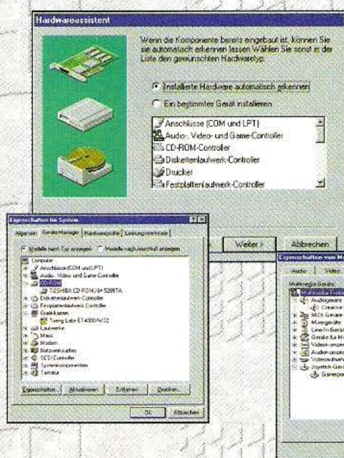
Just for fun?

Doch was bringt all dies für Spiele-Freaks, da auch heute noch die meisten Spiele unter DOS laufen? Zunächst können unter Windows 95 DOS-Programme - und damit auch Spiele - als eigene virtuelle Maschine (VM) laufen, die einen eigenen Adreßraum besitzt und dadurch für die Software wie ein normaler PC unter DOS wirkt. Die Performance ist dabei erstaunlich hoch: Startet man ein Spiel im Vollbildschirm-Modus (also nicht in einem Fenster), so steht die volle CPU- und Grafikleistung zur Verfügung. Lediglich beim Festplattenzugriff sieht es nicht so gut aus: Hier kommt ein DOS-Programm unter Windows 95 im schlimmsten Fall nur auf etwa die Hälfte der Performance, die es unter DOS 6.2 erreicht.
Erstaunlich ist in jedem Fall die hohe Kompatibilität, denn im Vollbild-Modus bekommen Sie fast alle Spiele zum Laufen. Als problematisch erweist sich die Grafikausgabe in einem Fenster und mitunter die Installation, wenn Spiele versuchen, die vorhandene Soundkarte zu erkennen. Dark Forces läßt sich beispielweise von Windows aus starten, sofern die Installation zuvor unter DOS geschieht.

Alles Einstellungssache

Zur Konfiguration einer virtuellen Maschine bietet Windows 95 ähnlich wie OS/2 eine ganze Reihe von Parametern, die erfreulicherweise auch der Einsteiger begreift. Sollten Sie dennoch auf ein Spiel treffen, das partout nicht unter Windows 95 laufen mag, steht eine Option namens „Als Einzelapplikation starten" zur Verfügung: Wählen Sie diese, so löst Windows beim Start des betreffenden Spiels einen Warmstart aus und bootet dann mit DOS pur. In diesem Modus, der praktisch nicht von DOS 6.2 zu unterscheiden ist, laufen dann wirklich alle Programme. Wollen Sie zurück zu Windows, geben Sie einfach EXIT ein, und schon finden Sie sich auf der grafischen Oberfläche wieder. Allerdings: In diesem DOS-Modus stehen die bei Windows 95 mitgelieferten 32 Bit-Treiber für Soundkarte

...tures von Windows 95 • Die besten Features von Windo...



Liste (Bild 2) einen Eintrag, der optional auch vom Anwender konfiguriert werden kann. Multimedia-Komponenten, dazu zählen Mixer, MIDI-Geräte oder Video-Kompressoren, sind ebenso übersichtlich in einer Liste aufgeführt (Bild 3). Zugriff auf alle Komponenten erhalten Sie wie gewohnt über die Systemsteuerung, die im Vergleich zu



Windows 3.1 deutlich umfangreicher geworden ist (Bild 4).

Wie unter Windows 3.1 ist in Windows 95 ein Icon zum Aufruf der MS-DOS-Befehlszeile vor-



handen. Durch die 32 Bit-Technik ist Windows 95 in der Lage, einen „virtuellen PC" mit eigenem

oder CD-ROM-Laufwerk nicht zur Verfügung. Sie müssen also weiterhin die bekannten DOS-Treiber in CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT installieren, wobei natürlich wieder die alten Probleme - Stichwort: 640-KByte-Limit - auftreten. Windows 95 taugt jedoch nicht nur als DOS-Ersatz, sondern auf Dauer auch als eigenständige und durchaus leistungsfähige Spieleplattform: Das 32 Bit-Speichermodell macht es für Programmierer leicht, große Datenmengen effizient zu verwalten. Spezielle Software-Schnittstellen wie WinG bieten Funktionen, um Grafiken schnell aufbauen zu können. Ganz nebenbei können auch Spiele dann auf die Windows-Treiber zum Beispiel für Soundkarten zugreifen, die bisher fälligen Konfigurationsorgien bei der Installation eines neuen Spiels dürften damit ein Ende haben.

Spiele unter Windows 95





Eine Reihe von Spielen haben wir einem Kompatibilitätstest mit Windows 95 unterzogen. Oftmals können die Programme direkt von Windows gestartet werden, in einigen Fällen jedoch nur im „reinen" DOS-Modus. Generell problematisch ist die Grafikausgabe im Fenster, die bei keinem der Spiele zufriedenstellend funktionierte - OS/2 hat in diesem Punkt noch die Nase vorn. Nicht unter Windows lauffähig waren Under a Killing Moon sowie Pacific Air War Gold. Die folgenden Titel liefen im Vollbildmodus problemlos und ohne spürbaren Geschwindigkeitsverlust: Cyberia, Dark Forces, Descent, Heretic, Inferno, Jazz Jackrabbit, King´s Quest VII, Magic Carpet, Nascar Racing, Rise of the Triad, System Shock CD, Simon the Sorcerer und Wing Commander III.



Ansprüche stellen

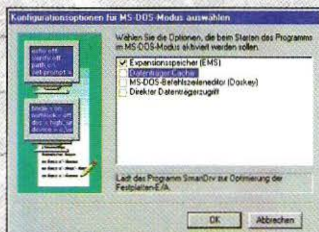
Windows 95 glänzt auf dem Papier durch Bescheidenheit: Schon ein 386er mit 4 MByte RAM soll als Grundlage des neuen Windows ausreichen. In der Praxis mag dies auf den Prozessor durchaus zutreffen, beim RAM allerdings sollten Sie nicht knickerig sein: Selbst auf einem mit 8 MByte ausgestatteten Rechner ist die aktuelle Vorabversion heftig mit dem Auslagern von Daten auf Festplatte (Swappen) befaßt, wenn Sie sich zum Beispiel in Microsoft Network einklinken. Die Platte wiederum wird mit bis zu 90 MByte Daten belastet - kein Wunder, daß die Installation selbst von CD-ROM eine gute halbe Stunde in Anspruch nimmt.

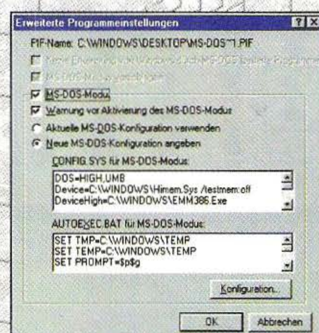
Weitere Goodies

Reichlich komplett gibt sich Windows 95, was den Umfang an zusätzlichen Utilities angeht: Im Bereich Telekommunikation hat Microsoft mit HyperTerminal und Amaris Btx kurzerhand zwei bestehende Produkte aufgekauft, die zum Stöbern in Mailboxen respektive Datex-J/Btx alle nötigen Funktionen bieten. Durch die gelungene Integration von Microsoft Network in Windows 95 wird die Benutzung von Microsofts hauseigenem Online-Dienst zu einem Kinderspiel: Für den Anwender macht es von der Bedienung her beinahe keinen Unterschied, ob er auf der lokalen Festplatte oder im Online-Dienst nach Informationen sucht.
Fenster dienen längst nicht mehr nur der Anzeige von Dateien: Jedes Fenster wird von Windows 95 praktisch als eigenständiges Programm behandelt und mit einem Eintrag in der Taskbar versehen. Um ein verborgenes Fenster in den Vordergrund zu holen, genügt ein Klick auf den entsprechenden Eintrag in der Taskbar. Die Taskbar ist auch für den Multitaskingbetrieb von zentraler Bedeutung, da hiermit zwischen den jeweiligen Applikation mit Hilfe der Maus rasch umgeschaltet wird. Der bekannte Alt-Tab-Mechanismus funktioniert natürlich auch weiterhin, und auch der Taskmanager steht noch zur Verfügung. Ein Software-Reset, ausgelöst durch Drücken von Control-Alt-Delete, öffnet eine Übersicht der laufen-

Die besten Features von Windows 95 • Die besten Fe

Adreßraum, eigener CONFIG.SYS und eigener AUTOEXEC.BAT bereitzustellen. Die Konfiguration dieses virtuellen Rechners geschieht über eine





Reihe von Dialogboxen, an die Sie über die Funktion „Eigenschaften" (rechter Mausklick auf das Icon für die MS-DOS-Befehlszeile) gelangen. Hier können selbst technisch weniger versierte Anwender die wichtigsten Parameter beeinflussen, wobei zum Beispiel die Zuordnung der verschiedenen Speicherarten automatisch erfolgt (Bild 1) und selbst die Installation von SmartDrive oder DOSKEY per Mausklick (Bild 2) abläuft. Für schwierige Fälle, sprich: wenn MS-DOS pur benötigt wird, können in der in Bild 3 gezeigten Dialogbox die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT editiert werden.

Oftmals sind es die Kleinigkeiten, die einen positiven Gesamteindruck ausmachen. Windows 95 hat davon eine Menge zu bieten: So werden beispielsweise bei der Auswahl der Zeitzone die dazugehörigen Länder hervorgehoben, eine Umstellung auf Sommerzeit

Close Program

mehrw95 - Editor
Arbeitsplatz
C:\
Explorer
Systray
Qtnotify

WARNING: Pressing CTRL+ALT+DEL again will restart your computer. You will lose unsaved information in all programs that are running.

End Task | Shut Down | Cancel

Führt man einen Warmstart mit CTRL, ALT und DEL aus, so kann man sich entscheiden, welche Programme zuvor geschlossen werden sollen.

den Tasks - abgestürzte Programme lassen sich von hier aus problemlos terminieren.

Fazit

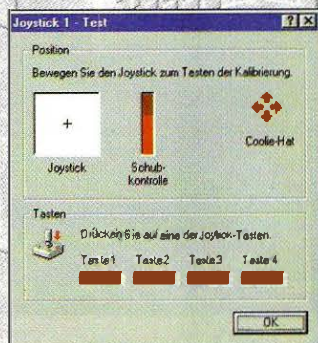
Wer den PC nur zum Spielen nutzt, hat vom Umstieg auf Windows 95 nur wenige unmittelbare Vorteile. Sicher: Die Oberfläche macht das Arbeiten mit Dateien und Objekten zum Kinderspiel, und dank Plug & Play verliert die Konfiguration der Hardware an Schrecken. Auf der anderen Seite laufen DOS-Spiele unter Windows 95 nicht besser als unter DOS 6.2. Spätestens wenn zum Start der DOS-Stand-Alone-Modus aktiviert werden muß, macht der Einsatz von Windows 95 keinen Sinn mehr. Auf Dauer jedoch wird auch für „Nur-Spieler" kein Weg an Windows 95 vorbeigehen, denn die Tage von DOS - auch als Spieleplattform - dürften in Kürze endgültig gezählt sein.

Wenn Sie jedoch den PC heute schon unter Windows 3.1 zum Arbeiten nutzen, sollten Sie Windows 95 ernsthaft in Erwägung ziehen: Praktisch alle 16 Bit-Windows-Applikationen laufen ohne weiteres und übernehmen den ansprechenden Windows-95-Look. Spezielle Windows 95-Software, die dann auch die langen Dateinamen unterstützt, soll noch in diesem Jahr auf den Markt kommen.

...tures von Windows 95 • D

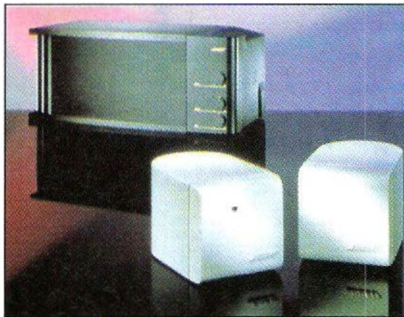


geschieht automatisch. Anderes Beispiel: Windows 95 unterstützt eine Vielzahl von Joysticks, die sich dann gleich über einen optisch ansprechend gestalteten Dialog kalibrieren lassen.



Bose

High-End-Lautsprecher für den PC



Bose, weltweit Marktführer im Bereich High-End-Lautsprecher, bringt erstklassige Soundqualität jetzt auch für den Multimedia-PC. Preislich sind die Produkte von Bose sicher nicht mit den Standard-PC-Lautsprechern der 100-Mark-Klasse zu vergleichen, in puncto Qualität allerdings auch nicht. Das Acoustimass Multimedia Speaker System besteht aus zwei kompakten Lautsprechern für Höhen und Mitten sowie einem edel gestylten Bassmodul. Schon bei geringer Lautstärke beeindruckt das System durch einen glasklaren Sound, die Leistung (insgesamt 90 Watt) reicht aber auch durchaus zur Beschallung größerer Räume aus. Wer bei einem anvisierten Preis von DM 2.200,- leichte Ohnmachtsanfälle verspürt, kann immer noch über die günstigeren MediaMate-Lautsprecher (ca. DM 1.000,-) nachdenken. In jedem Fall gilt: Wenn Sie diese Lautsprecher einmal live gehört haben, werden Sie nicht mehr über den hohen Preis klagen, sondern nur überlegen, wie Sie die knapp DM 2.200,- zusammenbekommen.

Info: Bose GmbH, Max-Planck-Straße 36, 61381 Friedrichsdorf, Tel. (06172) 7104-0

Terratec

Wavetable so günstig wie nie

Für gerade mal DM 129,- bietet Terratec mit dem Mini-Wave-System den bislang wahrscheinlich günstigsten Wavetable-Synthesizer zum Nachrüsten an. Ausgestattet mit nur 1 MByte ROM-Samples und dem bekannten Chipsatz von Dream, der auch auf den „großen" Karten verwendet wird, erreicht das Mini-Wave-System eine überraschend gute Klangqualität.

Info: TerraTec Electronic GmbH, Stylerstraße 75, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen, Tel. (02157) 8 17 90

Miro

Modem und Soundkarte in einem

Ein DSP von IBM macht's möglich: Mit der MiroConnect V.34 Wave stellt Miro eine Steckkarte vor, die die Aufgabe von (Fax-) Modem, Wavetable-Synthesizer und Anrufbeantworter übernimmt. Die Datenübertragung erfolgt entsprechend dem V.34-Standard mit 28.800 bps, eine BZT-Zulassung liegt bereits vor. Für die Klangerzeugung stehen 6 MByte ROM-Samples auf der Festplatte zur Verfügung, die bei Bedarf in die Karte geladen werden. Der Preis soll bei DM 599,- liegen.



Info: Miro Computer Products AG, Carl-Miele-Straße 4, 38112 Braunschweig, Tel. (0531) 2 11 30

Packard Bell Spectria

Eine prima Idee hatten die Ingenieure von Packard Bell, die einen PC mitsamt Monitor und Lautsprecher in ein gemeinsames Gehäuse packten. Ist der Spectria damit der perfekte Multimedia-PC?

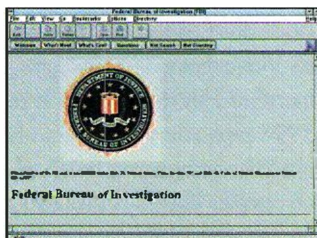
Schon auf den ersten Blick gibt sich der Spectria sehr servicefreundlich, denn nach dem Lösen zweier Schrauben kann der gesamte PC aus dem Gehäuse gezogen werden. Tastatur und Maus werden über Busstecker angeschlossen, Regler für Helligkeit, Kontrast und Lautstärke sind seitlich vor den Boxen untergebracht. Die „Innereien" vermögen allerdings nur bedingt zu überzeugen: Der mit einem Phoenix-BIOS ausgerüstete Rechner muß ohne Reset-Taster auskommen. Eher der unteren Leistungsklasse entspricht der über den Local-Bus auf der Hauptplatine angebundene Grafikchip GD 5428 von Cirrus Logic. Dem damit angesteuerten 14-Zoll-Monitor gelingt es dennoch, dieses Niveau noch zu unterbieten: Seine extrem stark gewölbte Bildröhre ist heute einfach nicht mehr akzeptabel.
Zwar verleiht ein Intel 486DX2-66 dem Spectria Rechenpower, doch der Verzicht auf zusätzlichen Cache-Speicher (2nd-Level-Cache) bremst das System spürbar. Die Erweiterbarkeit ist aufgrund des kompakten Gehäuse naturgemäß eingeschränkt, zumal die Hauptplatine ohnehin nur über einen Steckplatz verfügt, der immerhin als Local-Bus-Variante implementiert ist. Allerdings steckt in diesem Slot eine Erweiterungskarte, die dann lediglich drei ISA-Slots bereitstellt. Von denen wiederum sind zwei schon belegt, und zwar durch eine 16 Bit-Soundkarte von Aztech sowie einen Radioempfänger. Das CD-ROM-Laufwerk (CR-563 von Matsushita) sowie die Seagate-Festplatte mit rund 420 MByte geben ebensowenig wie die RAM-Austattung (8 MByte) Anlaß zur Kritik.
Angeboten wird der Spectria zu einem Preis ab DM 2.999,-, optional gibt's eine Variante mit TV-Karte. Schade, daß Packard Bell durch Sparen am falschen Ende dieses an sich gute Konzept des All-in-one-PC vergeigt hat.

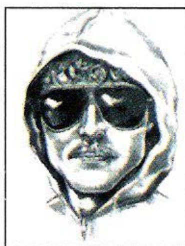
Info: Packard Bell GmbH, Paul-Gerhardt-Allee 32, 81245 München, Tel. (089) 83 70 31



Internet

Fahndung online

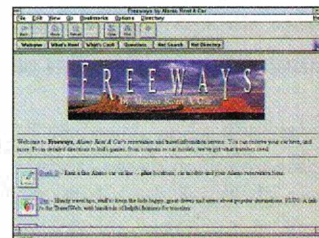


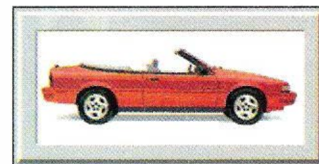


Das Bundeskriminalamt ist bis dato noch nicht online, das amerikanische Federal Bureau of Investigation, besser bekannt als das FBI, jedoch schon. Über die Arbeit des FBI erfahren Sie zwar nur wenig, dafür finden Sie aber die erste Online-Fahndungsmeldung auf diesem Server: Während Eduard Zimmermann hierzulande noch mit Hilfe des Fernsehens den Ganoven zuleibe rückt, sucht das FBI via Internet nach einem Attentäter, der schon zahlreiche Wissenschaftler mit explosiver Post bedacht hat. Für sachdienliche Hinweise, die - den Spruch kennen Sie ja - zur Ergreifung des Täters führen, ist eine satte Belohnung von einer Million Dollar ausgesetzt.
(http://naic.nasa.gov/fbi/FBI_homepage.html)

Internet

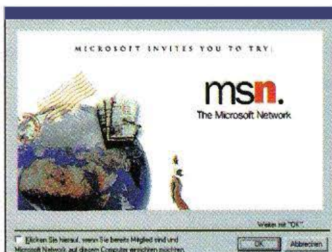
Rent a car - via Internet





Wer würde bei dem Dollarkurs nicht gerne einen Kurztrip in die USA unternehmen? Den obligatorischen Mietwagen können Sie bei Alamo in Zukunft direkt via Internet reservieren. Während der momentan laufenden Testphase haben Sie immerhin schon die Möglichkeit, den geeigneten Standort und Ihren Traumwagen auszusuchen. Außerdem finden Sie auf diesem Server nützliche Reise-Infos zu elf amerikanischen Städten mit Details zu Hotels, Shops und touristischen Attraktionen, immer mit detaillierten Wegbeschreibungen - ein echter Geheimtip für USA-Touristen.
(http://www.freeways.com/index.html)

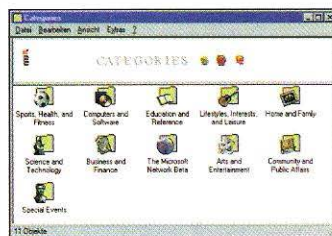
Microsoft Network



Noch befindet sich Microsoft Network in der Testphase, und dementsprechend mager sind zur Zeit noch die Informationsangebote. Das soll sich bis zum offiziellen Start Ende dieses Jahres ändern: Microsoft buhlt derzeit heftig um die Gunst der Informationsanbieter und will möglichst rasch ein Angebot ähnlich dem von CompuServe aufbauen. Neben PC-spezifischen Informationen und Support-Foren sollen auch Informationen zu Freizeit, Sport und Kultur geboten werden. Dabei legt Microsoft besonderen Wert auf landessprachliche Inhalte, so daß - wenn die Verlage und Firmen hierzulande mitspielen - auch deutschsprachige Informationen verfügbar sein sollen. Ein echter Hit: Über MSN ermöglicht Microsoft den Zugriff auf Multimedia-Titel wie Encarta und Bookshelf. Zwar braucht die Installation via Modem rund eine Viertelstunde, anschließend geht die Suche jedoch flott vonstatten.
Darüber hinaus erlaubt Microsoft Network selbstverständlich das Versenden von E-Mails, die auch ins Internet weitergeleitet werden können. Apropos Internet: Noch in diesem Jahr soll eine volle Anbindung ans Internet geschaffen werden. Mit einer Mosaic-Variante wird der MSN-Anwender dann auch Seiten des World Wide Web abrufen können.

Perfekte Integration

Einen wesentlichen Vorteil gegenüber anderen Online-Diensten hat Microsoft dabei nicht nur durch das „Bundling" mit Windows 95, sondern auch durch die gelungene Integration von MSN in die Windows 95-Oberfläche: Öffnen Sie beispielsweise eine Kategorie von MSN, erscheinen die Inhalte in Symbolform in einem Fenster - ganz ähnlich wie sonst Verzeichnisse und Dateien. Von einem solchen Symbol läßt sich nun eine Art virtuelle Kopie herstellen, die Sie auf dem Desktop wie eine Datei ablegen können. Später genügt dann ein Doppelklick, um in den entsprechenden Bereich von MSN zu springen.
Interessant ist auch die Preisstruktur: Während zum Beispiel CompuServe neben einer monatlichen Grundgebühr für viele Dienste noch eine Zeitgebühr von derzeit 4,80 Dollar pro Stunde verlangt, will Microsoft dem Anwender die meisten Dienste (darunter auch den Internet-Zugriff) für rund 10 Dollar im Monat anbieten. Bestimmte Informationen wie zum Beispiel das Abonnement einer elektronischen Zeitung werden freilich dennoch extra berechnet werden, wobei die Preisgestaltung komplett beim Informationsanbieter liegt.



Der Überflieger?

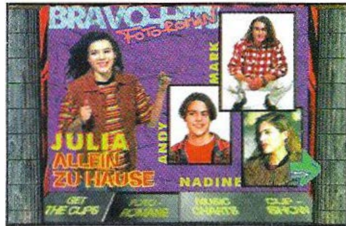
Allein in Deutschland gibt es rund acht Millionen Windows-Anwender. Selbst wenn davon nur ein bescheidener Prozentsatz ein Modem besitzt und zum Umstieg auf Windows 95 gewillt ist, hat Microsoft Network auf einen Schlag mehr potentielle Kunden als andere Online-Dienste zur Zeit Anwender.
Kein Wunder, daß CompuServe sich zwar nach außen gelassen gibt, aber gleich bei Bekanntwerden von Microsofts Plänen die Preise gesenkt hat. Dem Anwender kann's nur recht sein - Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft.



Bravo Hits Interactive

Interaktiv, multimedial und voll daneben

Was heißt schon „interaktiv"? Die Bravo-CD findet eine ganz eigene Definition dieses Modeworts - frei nach dem Motto: Löse erst alle Rätsel, dann darfst Du Dir auch die Videoclips von Sven Väth, Enigma, Scooter, Meat Loaf, Stiltskin, D.J. Bobo oder Stefan Raab ansehen. Während man dafür bei MTV oder Viva nur die Fernbedienung zur Hand nehmen muß, darf man sich bei dieser CD-ROM erstmal durch ein simples Memory-Spiel durchlangweilen.



Auch das Erraten leicht entstellter Videoclips oder des Nummer-Eins-Hits der Hitparade aus 1994 provoziert statt Jubelrufen nur Schnarchgeräusche. Zwei Fotostories über das problematische Liebesleben pubertierender Jugendlicher mit variierendem Handlungsablauf sind neben dem Sound Tunnel, der das Abspielen einer Handvoll Klangsamples mit Hilfe der Tastatur anbietet, zwei weitere Geniestreiche. Für DM 69,- bietet diese Scheibe kaum Unterhaltung auf Dauer, sondern lediglich eine kunterbunte und reichlich konzeptlose Zusammenstellung von „interaktivem" Krimskrams.

Info: 1&1 Direkt, Elgendorfer Straße 55, 56410 Montabaur, Tel. (0 26 02) 16 00-111

Only Hits Vol. 1

Hyper, Hyper!

CDVs Werbetexter haben bei der Produktion von Only Hits wieder einmal kräftig aus dem Fundus der Superlative geschöpft: Von „internationalen Top-Musikern" und einer „sensationellen CD-ROM", die „bildschirmfüllende Videoclips auch ohne spezielle Hardware" bietet, ist die Rede. In der Praxis muß sich der Käufer mit Scooter, Two Cowboys oder Peter Schilling sowie einem Software-MPEG-Player mit zwei bis drei Bildern pro Sekunde zufriedengeben. Obligatorisch sind weitere Informationen zu den jeweiligen Bands, ein Audio-CD-Spieler und interaktive Gimmicks gegen die Langweile. Die acht in Form von Videoclips





enthaltenen Songs liegen erfreulicherweise auch als echte Audio-Tracks vor und lassen sich somit über die Hifi-Anlage abspielen. Vergleichbare Audio-CDs mit aktuellen Hits kosten etwa DM 35,-. Bleiben bei einem Verkaufspreis von DM 59,95 noch knapp DM 25,- für interaktiven Firlefanz und acht Musikvideos - nicht umwerfend, aber für Unterhaltungssüchtige durchaus ok.

Info: CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Telefon (07 21) 97 22 40

Jörg Elsches Kochbücher

Selbst ißt der Mann

Genug von Hähnchen mit Pommes oder Schnitzel mit Bratkartoffeln? Jörg Elsches, von Beruf hoffentlich wirklich Koch, präsentiert eine Reihe von leckeren Gerichten, die auch der durchschnittlich begabte Haus-Mann recht einfach anfertigen kann. Derzeit sind zwei Kochbücher mit Rezepten zur europäischen und exotischen Küche für jeweils DM 39,80 verfügbar.



Info: GData GmbH, Siemensstraße 16, 44793 Bochum, Tel. (02 34) 7 30 94

Feine französische Küche

Klasse statt Masse



Inspiriert durch die - angeblich in Feinschmeckerkreisen bekannte - Zeitschrift „Thuriez" entstand ein multimediales Kochbuch mit rund 100 Gerichten, das sich speziell an Liebhaber der französischen Küche richtet. In Videoclips wird die Zubereitung Schritt für Schritt erläutert - durch die erstaunlich gute Bildqualität kann man damit sogar etwas anfangen. Praxisorientiert ist der Menüpunkt zur Berechnung der benötigten Zutaten je nach Anzahl der Hungermäuler oder den persönlichen Eßgewohnheiten. Die passende Einkaufsliste spuckt auf Wunsch der Drucker aus, Fachbegriffe erläutert das integrierte Lexikon. Zwar ist die optische Gestaltung des Programmes nicht besonders umwerfend, dafür der Inhalt aber „erste Sahne". Die DM 129,- teure Scheibe läuft auf Windows- und Macintosh-Systemen.

Info: 1&1 Direkt, Elgendorfer Straße 55, 56410 Montabaur, Tel. (0 26 02) 16 00-111

Cocktails

Hoch die Tassen

Dem angehenden Vollblut-Alkoholiker bieten die rund 500 Rezepte auf dieser CD-ROM genug Material, um für die Dauer von mehreren Wochen den Blutalkoholspiegel auf abwechslungsreiche Weise jenseits der 0,8-Promille-Grenze zu halten. Bei der Produktion der Scheibe standen die Programmierer offenbar nicht selten selbst unter dem Einfluß alkoholhaltiger Getränke, denn die meisten Bilder sowie alle Videosequenzen sind einfach zu klein und von derart miserabler Qualität, daß wir beim Test im ersten Moment an einen Hardware-Defekt der Grafikkarte glaubten. Wer trotzdem Interesse an dieser CD-ROM hat, muß satte DM 29,80 auf die Theke legen.

Info: Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (02 11) 93 31 02



Audio Wizard Interactive CD

Sample-Studio für musikalische Laien

Etwas obskur wirken die beiden Scheiben des Audio Wizards Interactive schon: Auf einer Audio-CD lauschen wir andächtig der Feierabend-Kapelle Bodo-Band beim Runterleiern von Oldies, während die zweite CD die Sampling-Software beinhaltet.



Der Gag hierbei: Über die Tastatur können Samples, auch in unterschiedlichen Tonlagen, abgerufen und mehrstimmig abgespielt werden. Über eine Aufnahmefunktion werden dabei die Tastendrücke gespeichert - und fertig ist der Song.



Anschließend lassen sich neue Stimmen hinzufügen, bis alle gewünschten Instrumente eingespielt sind. Spezielle Funktionen erlauben das Aufnehmen von Tracks einer Audio-CD, so daß auch vorhandene Songs mit eigenen Klängen neu abgemischt werden können. Nur schade, daß jegliche Editierfunktionen fehlen, eingespielt wird also immer live. Insgesamt ist das DM 60,- teure Programm zwar sicher eine witzige Sache zum Experimentieren, für ernsthafte Musikproduktionen allerdings nicht geeignet.

Info: CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Telefon (07 21) 97 22 40

Neue Video CDs

Achtung: Zum Betrachten der folgenden Video CDs und MPEG-Videos benötigen Sie eine entsprechende MPEG-Abspielkarte.

Rednex

Maxi-Video CD in Minimalausführung



Rednex, auf Wildwest-Look getrimmte und durch wildes Umhergehopse zwischen Strohballen und Kuhmist bekanntgewordene Skandinavier, wurden von Zyx Music nun auch noch auf Video CD gepreßt. Allerdings mutet man uns lediglich den bekannten Hit Cotton Eye Joe als Videoclip im MPEG-Format zu, zwei weitere Varianten sind lediglich als MPEG-Audio-Dateien vorhanden, bei deren Abspielen nur ein Standbild im Videofenster erscheint. Auf CD-i-Playern können zusätzlich die Songtexte und weitere Fotos der Musiker abgerufen werden, PC-Anwender schauen dagegen im wahrsten Sinne des Wortes in die Röhre. Ob das die Investition von DM 39,90 rechtfertigen kann?

Info: Zyx Music GmbH, Benzstraße, 35797 Merenberg, Tel. (0 64 71) 5 05-0

Sielmann 2000

Neues aus Afrika

Heinz Sielmann, Held aller Tierliebhaber und selbsternannter Tierschutz-Papst, trieb sich im Auftrag von RTL im afrikanischen Urwald herum. Das Ergebnis können wir uns in der Video CD-Umsetzung der TV-Serie ansehen: „Tod in der Savanne" berichtet über Rindviecher und Hornochsen unter der Sonne Afrikas, während sich „Die sanften Riesen" detailliert am Privatleben von Berggorillas im Kongo ergötzt. Die CDs kosten jeweils DM 44,90 - wer's braucht ...



Info: Zyx Music GmbH, Benzstraße, 35797 Merenberg, Tel. (0 64 71) 5 05-0

ACHTUNG! Alle CDs wurden getestet auf einem DX2/66 VLB mit 16 MByte RAM, DOS 6.2, SmartDrive für CD-ROM-Caching, WfW 3.11, Spea Showtime Plus Grafikkarte/MPEG-Player, Sound Blaster 16 ASP Soundkarte, Toshiba XM-5201 CD-ROM-Laufwerk.

Neue Shareware

- **Comic Clips Vol. 1, Vol. 2 (CDV, je DM 39,95)**
  Ausgefallene Comic-Zeichnungen von A. Atzenhofer und F. Stummer.
- **Bloster für Windows 2 (Topware, DM 9,95)**
  50 Action-Spiele für Windows in aktuellen Versionen.
- **Game-Power Vol. 2 (CDV, DM 19,95)**
  150 Shareware-Spiele, ausführliche Beschreibung jedes Titels inklusive Bildschirmfoto.
- **CD-Ware OS/2 Highlights 2/95 (Totronik, DM 19,90)**
  CD-ROM randvoll mit aktuellen Titeln speziell für OS/2.
- **Toptris (Topware, DM 14,95)**
  Tetris-Varianten bis zum Abwinken für Windows, DOS und OS/2.
- **Toom Parade (CDV, DM 29,95)**
  3D-Spiele wie Heretic, Depth Dwellers oder Descent, dazu Levels, Patches und Editoren zu bekannten Titeln von id Software.
- **Photo-Collection New York (CDV, DM 14,95)**
  Umfangreiche Fotosammlung mit etwa 250 Motiven.
- **3D Magic (CDV, DM 14,95)**
  3D-Bildersammlung und 17 Programme zum Berechnen eigener Bilder.
- **Helper (Simon Verlag, DM 9,95)**
  Rund 250 Hilfsprogramme zum Kopieren, Katalogisieren, Drucken oder Editieren.
- **Das Beste aus März (CDV, DM 9,95)**
  Eine Auswahl von rund 150 aktuellen Titeln aus allen Bereichen.
- **Monats CD-ROM März (CDV, DM 29,95)**
  Über 800 aktualisierte Titel, dazu als Vollversion das Wirtschaftsspiel Kokoi.

Weitere Neuheiten auf einen Blick

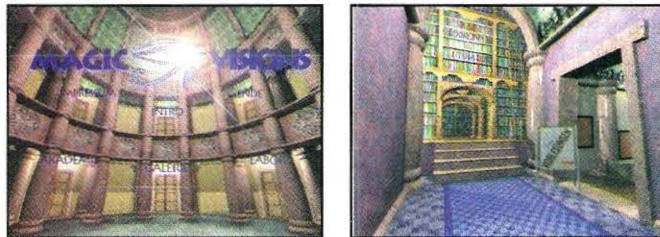
- **Lotto Champion (Topware, DM 39,95)**
  Vollversion von Lotto Champion, dazu alle bislang gezogenen Lottozahlen und weitere Shareware-Titel.
- **Deutsche Gesetzestexte (NBG, DM 49,-)**
  Fünfzehn der wichtigsten Gesetze mit Volltextsuche unter Windows.
- **Win Camping International (NBG, DM 49,-)**
  Ausstattung und Preise zu Campingplätzen in D, A, CH, I, B, NL, DK und F.
- **Win Hotel International (NBG, DM 39,80)**
  1.500 deutsche und 1.000 internationale Hotels im Überblick.

Magic Visions

Ich sehe was, das Du nicht siehst

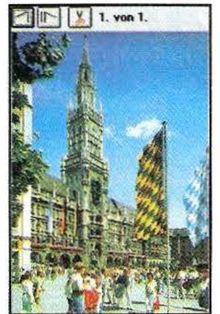
Angepriesen als eine multimediale Entdeckungsreise durch eine magische Villa, entpuppt sich diese Scheibe als ein Streifzug durch die Welt der 3D-Bilder und Stereogramme. Die wichtigsten Sehtechniken, eine Reihe von Beispielen und auch die geschichtliche Entwicklung von 3D-Bildern machen diese DM 59,- teure Scheibe zu einem unterhaltsamen Nachschlagewerk für Freunde derartiger 3D-Spielereien.

Info: 1&1 Direkt, Elgendorfer Straße 55, 56410 Montabaur, Tel. (0 26 02) 16 00-111



GeoGrafix

Deutschland digital



Diese nett gestylte Multimedia-Scheibe imponiert auf den ersten Blick mit Informationen über beinahe alle wichtigen Städte Deutschlands. Erst bei der gezielten Suche treten die ersten Wissenslücken auf: So scheint es in Frankfurt keinerlei Diskotheken zu geben - entsetzlich. Zur Planung von Ausflügen erweist sich GeoGrafix dennoch recht brauchbar, zumal im Preis von DM 99,- der Streckenplaner GeoRoute enthalten ist.

Info: GData GmbH, Siemensstraße 16, 44793 Bochum, Tel. (02 34) 7 30 94

Multimedia-Reiseführer Paris

Einmal vom Eiffelturm spucken

Wer will sie nicht besuchen, die Stadt der Liebe, der Kunst und der Clochards. Diese schick gestylte CD-ROM verrät nicht nur, wann Sie Mona Lisa lächeln sehen können oder wieviel der Eintritt in Euro Disney kostet, sondern präsentiert auch geschichtliche Details in leicht verdaulichen Häppchen - ideal zur Reisevorbereitung. Ein Taschenbuch mit weiteren Beschreibungen von Sehenswürdigkeiten von Paris ist im günstigen Preis von DM 39,- inbegriffen.



Info: Tewi Verlag, Riesstraße 25, 80992 München, Tel. (0 89) 1 43 12-470

Bob Dylan

Highway 61 Interactive



Immer mehr Musiker zeigen sich von den Möglichkeiten des Mediums CD-ROM fasziniert, doch nur wenigen Künstlern gelingt eine wirklich überzeugende Produktion. Die Pixelfreaks von Grafix Zone, zuvor mit der Prince-CD-ROM schon sehr erfolgreich, legen mit Highway 61 Interactive eine weitere heiße Scheibe auf. Bob Dylan, in den 60er und 70er Jahren durch seine sozialkritischen Songs bekannt geworden, bekommt hier beinahe schon ein Denkmal gesetzt: Seine insgesamt vierzig Alben werden mit Texten ausführlich vorgestellt, teilweise sind auch Musikstücke abrufbar. Vier längere Videoclips und Ausschnitte aus rund vierzig Songs geben einen Einblick in seine Arbeit, ein interaktives Fotoalbum liefert biografische Hintergrundinfos. Faszinierend ist auch die Art, wie die Daten abgerufen werden können: Ein in exzellenter 3D-Grafik nachgebildeter Straßenzug mit einer Vielzahl von Geschäften, Hotels oder Kneipen bildet das „Menü". Im Inneren der Gebäude können Bilder oder Aktenschränke angeklickt werden, die dann zu weiteren Informationspunkten verzweigen. Die technisch absolut perfekte Scheibe gibt's zum Preis von DM 129,95, als zusätzlicher Bonus ist ein bis dahin nicht veröffentlichter Song als gewöhnlicher Audiotrack enthalten.

Info: CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Telefon (07 21) 97 22 40

Wein Journal Deutschland

Riesling, Scheurebe und Co.

Die Scheibe für den wissensdurstigen Weintrinker erzählt von der Geschichte des Weinanbaus in Deutschland und läßt sich ausführlich über die wichtigsten Weinanbaugebiete aus. Herstellung und Lagerung der edlen Tropfen werden zwar multimedial, aber nicht besonders spektakulär präsentiert. Die produktionstechnisch bedingte Langeweile (eine Bildschirmseite gleicht der anderen) wird durch die gebotene Informationsmenge wieder kompensiert, so daß der Preis von DM 49,- in Ordnung geht.



Info: Tewi Verlag, Riesstraße 25, 80992 München, Tel. (0 89) 1 43 12-470

Udo's Cocktail Deluxe

Das Geheimnis seines Erfolges

Udo ist der Mann hinter der Theke. Und wie jeder Barkeeper kennt auch Udo eine Vielzahl von Geheimwaffen, die die Kontaktaufnahme zum anderen Geschlecht beschleunigen. Genauer gesagt sind es 1.000 Rezepte, die nach diversen Kriterien wie dem Alkoholgehalt ausgegeben werden können. Auch läßt sich der Inhalt der eigenen Hausbar eingeben und somit gezielt nach den möglichen Mischungen suchen. Informative Videos, eine angenehme Gestaltung der Oberfläche und ein Index mit Erklärungen der wichtigsten Fachbegriffe runden den positiven Gesamteindruck der mit DM 39,80 auch noch recht günstigen CD-ROM ab.



Info: GData GmbH, Siemensstraße 16, 44793 Bochum, Tel. (02 34) 7 30 94

Star Trek - Technical Manual

Willkommen an Bord der Enterprise

Basierend auf den technischen Handbüchern der Enterprise - verfaßt von den Star-Trek-Machern Michael Okuda und Rick



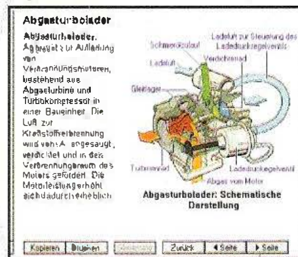
Sternbach - gestattet diese Scheibe einen ultra-realistischen Rundgang durch ein Raumschiff, das eigentlich gar nicht existiert. Die interaktive Tour führt durch alle wichtigen Stationen der Enterprise NCC-1701-D, erläutert die Kontrolltafeln und die Funktionen der einzelnen Stationen. Die technisch perfekt umgesetzte CD-ROM wird ausschließlich in einer englischen Version für DM 129,- angeboten und zählt zu den derzeit besten Multimedia-CD-ROMs überhaupt.

Info: Markt & Technik Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar, Tel. (0 89) 46 00 30

LexiROM

Microsofts Bücherstube

In Form eines elektronischen Bücherregals präsentiert LexiROM das Wissen von drei Bänden des Duden, einem Fremdwörterbuch Englisch sowie einem mehrbändigen Lexikon, letzteres in gewohnt multimedialer Form mit Videos und Grafiken garniert. Der Rechtschreibduden informiert über korrekte Schreibweise, ein Synonymwörterbuch über sinnverwandte Wörter und das Fremdwörterlexikon eben über Fremdwörter. Durch die Integration mehrerer Einzelprodukte in einem Gesamtwerk können Sie auch in mehreren Büchern gleichzeitig suchen. Mit DM 400,- ist LexiROM sicher kein Sonderangebot, dafür aber das bislang umfangreichste deutschsprachige Nachschlagewerk für die Bereiche Sprache und Allgemeinwissen.



Info: Microsoft GmbH, Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. (0 89) 3 17 60



Dirk Jaspers Filmlexikon

Filmfreaks aufgepaßt

Wenn Sie immer schon einmal wissen wollten, wer in welchem James Bond-Film Regie führte, wie lange Lethal Weapon 1 dauert oder wieviel das Kaufvideo von Hanoi Hilton kostet, dann ist das Filmlexikon „Die besten Actionfilme" aus dem Rossipaul Verlag mit rund 1.000 Einträgen genau richtig für Sie. Einfach zu bedienen, jedoch von eher schlichter Gestaltung, wird auf übermäßigen Einsatz von Multimedia-Elementen verzichtet, dafür sind reichlich Informationen zu den jeweiligen Filmen enthalten. Neben dieser CD, die sich ausschließlich mit Actionfilmen beschäftigt, sind weitere Titel für Sparten wie Horror, Science Fiction oder Erotik für jeweils DM 49,80 zu haben. Der einzige Pluspunkt gegenüber Cinemania: Die Rossipaul-Produkte liegen in deutscher Sprache vor.

Info: Rossipaul Verlag, Menzinger Straße 37, 80638 München, Tel. (0 89) 1 79 10 60

CD-Sammlungen

Adult Surprise Box 1

Das Geschäft mit der Neugierde

Ein Fall für den Grabbeltisch im Sommerschlußverkauf ist diese aus fünf Fotosammlungen bestehende CD-Box, von denen lediglich American Girls 2 halbwegs ansprechendes Bildmaterial - natürlich jugendfrei - enthält. Die DM 99,- können Sie sich schenken, jede Mailbox liefert bessere Bilder aus diesem Genre.

Info: 1&1 Direkt, Elgendorfer Str. 55, 56410 Montabaur, Tel. (0 26 02) 16 00-111

Fun & Music Pack

Von Techno bis Tetris

Eine witzige Idee hatte Topware: Zu einer mit DM 39,90 echt preiswerten Sammlung von vier Shareware- und Foto-Sammlungen (Blaster III, Carol Lynn Vol. 1, Sounder, Toptris) packte man noch zwei Audio-CDs mit heißem Technosound mit 22 Songs, unter anderem von Marusha, DJ Hooligan oder Paradyse Club.

Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (06 21) 1 26 73 30

10 Pack Professional

Masse statt Klasse

Nur deutschsprachige Titel, und davon gleich zehn Stück, werden für DM 99,- im Professional-Pack angeboten - echte Top-Titel finden sich allerdings nicht darunter. Über Land und Leute berichten Win Freizeit, Munich Tierpark, Fotoshow Hawaii und Fotoshow Asiatische Metropolen. Win Vokabel, Win Shopping und ein Lexikon für Kreuzworträtsel sind als Ratgeber noch ganz nützlich, während Magic 3D Stereobilder, die Comic-Story PeCelinis und die Sammlung Romside Screen Saver nur zur reinen Unterhaltung dienen.

Info: NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (0 94 71) 70 170

Soundkarte + Stereoanlage = Brummen?

Das bereits in der letzten Ausgabe kurz aufgegriffene Thema der brummenden Soundkarten beschäftigt offenbar eine Vielzahl der Leser, wie wir an den zahlreichen Zuschriften feststellen konnten. Etwas ausführlicher daher an dieser Stelle die möglichen Fehlerquellen und weitere nützliche Tips:

Als häufigste Ursache für das Auftreten von Brummgeräuschen gilt die Masseschleife. Sobald PC und Hifi-Anlage über einen sogenannten Schukostecker (Stromstecker mit Schutzkontakt) geerdet sind und die Soundkarte mit der Stereoanlage verbunden wird, tritt eine solche Masseschleife auf. Um die dadurch entstehenden Störgeräusche zu unterdrücken, ist ein Auftrennen der Masseleitung am Hifi-Kabel nötig.

Aber selbst bei Hifi-Anlagen ohne Schukostecker kann eine Masseschleife auftreten, wenn nämlich die Radioantenne geerdet ist. Für die Dauer der PC-Sitzung sollten Sie in diesem Fall den Antennenstecker herausziehen. Die Masseleitung des Antennenkabels sollten Sie wegen der möglichen Störeinstrahlung nicht auftrennen.

Schließlich können auch die Hifi-Kabel, die die Line-in- und Line-out-Buchsen der Soundkarte mit der Stereoanlage verbinden, für eine Masseschleife sorgen. Wenn beim Herausziehen von einem der zwei Kabel das Brummgeräusch verschwindet, trennen Sie anschließend bei einem der Kabel die Masseleitung auf.

Helfen die obigen Maßnahmen nicht weiter, müssen Sie auf Equipment zurückgreifen, das normalweise in der Studiotechnik eingesetzt wird: Sogenannte NF-Übertrager, die zwischen Soundkarte und Hifi-Anloge geschaltet werden, sorgen für eine galvanische Trennung zwischen PC und Stereoanlage. Qualitativ hochwertige Übertrager können jedoch teuer werden, preiswerte Produkte wiederum die Tonqualität negativ beeinflussen.

Eine weitere Ursache für Störgeräusche sind schließlich elektrische Geräte mit starken Transformatoren, wie z. B. Monitore. Hier hilft meist schon ein Umplazieren der Geräte oder sogar das Drehen um 90 Grad. Abschließend noch eine ernstzunehmende Warnung: Jegliche Manipulationen am Stromnetz sollten Sie unterlassen, denn hier hat die Masseleitung (Erdung) eine wichtige Schutzfunktion. Bei Kurzschlüssen kann Sie ein unsachgemäßer Eingriff teuer zu stehen kommen - Sie zahlen dann mit Ihrem Leben.

Windows-Wachstum

?Im Windows-Verzeichnis und dem Unterverzeichnis SYSTEM habe ich eine Unmenge von Dateien mit der Endung DLL gefunden, die bei der ersten Installation von Windows dort noch nicht zu finden waren. Außerdem waren einige Dateien doppelt vorhanden, die ich kurzerhand gelöscht habe. Jetzt melden mir einige Programme einen „Undefined Dynalink Error".

(Thorsten Scheu, Sulzbach)

!Die DLLs sind sogenannte Dynamic Link Libraries und sollten normalerweise nicht gelöscht werden. Die darin enthaltenen Programmroutinen werden bei Bedarf geladen und können von mehreren Applikationen genutzt werden. Viele Windows-Applikationen tragen eigene DLLs in das Windows- oder System-Verzeichnis ein. Wird Windows gelöscht und neu installiert, müssen auch sämtliche Anwendungen neu installiert werden. Besonders hinterhältig sind die Dynalink-Fehlermeldungen, wenn Sie ohne weitere Beschreibung kommen oder auf eine angeblich nicht vorhandene Datei hinweisen, obwohl diese vorhanden ist. In diesem Fall liegt meist eine ältere Version einer DLL vor, die die von dem aufrufenden Programm benötigten Routinen noch nicht bietet.

Leserfragen



Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Er rollt und rollt...

?Von den rund 100 Tasten auf meiner Tastatur habe ich die mit „Rollen" beschriftete Taste noch nie benötigt. Gibt es überhaupt eine sinnvolle Anwendung hierfür?

(Norbert Brunn, Köln)

!Auf englischsprachigen Tastaturen lautet die Bezeichnung dieser Taste Scroll Lock, was schon eher auf mögliche Anwendungen hinweist. Ähnlich wie die Taste Caps-Lock, mit der Sie dauerhaft auf Großschreibung umschalten, kann die Taste Rollen genutzt werden, um das Verhalten beim Bildschirm-Scrolling zu beeinflussen. Dies muß natürlich von der jeweiligen Anwendung unterstützt werden, die den Status der Taste abfragt - ein Zeichen erscheint beim Drücken von Rollen also nicht. Genutzt wird die Taste beispielsweise von Tabellenkalkulationen wie Lotus 1-2-3. Während Sie dort normalerweise mit den Pfeiltasten einzelne Zellen direkt anspringen können, wird bei gedrückter Taste Rollen das gesamte Rechenblatt verschoben.

Falsches DOS?

?Ich habe ein CD-ROM-Laufwerk in meinen PC eingebaut und die mitgelieferte Treiber-Software offensichtlich korrekt installiert. Statt Zugriff auf das Laufwerk erhalte ich lediglich die Fehlermeldung „Incorrect DOS version". Was kann ich tun?

!Diese Meldung erscheint dann, wenn der installierte CD-ROM-Treiber MSCDEX nicht mit Ihrer DOS-Version zusammenarbeitet. Die bei vielen CD-ROM-Laufwerken mitgelieferte Treiberversion 2.21 beispielsweise wurde für DOS 5.0 entwickelt, läuft also nicht ohne weiteres mit DOS 6.x zusammen. Zwar gibt es die Möglichkeit, mit Hilfe von SETVER diesem alten Treiber vorzugaukeln, er liefe unter DOS 5.0, das macht jedoch wenig Sinn. Verwenden Sie stattdessen lieber den bei Ihrem DOS mitgelieferten CD-ROM-Treiber, der meist noch in Ihrem DOS-Verzeichnis liegt. Laden Sie zu diesem Zweck die AUTOEXEC.BAT in den Editor und ändern Sie die Pfadangabe vor MSCDEX entsprechend.

Der Einsatz der bei DOS 6.0 und 6.2 mitgelieferten MSCDEX-Version 2.22 macht vor allem deshalb Sinn, weil erst diese das Hochladen in die Upper Memory Blocks erlaubt. Die ganz aktuelle Version ist übrigens die bei DOS 6.22 mitgelieferte 2.23, die allerdings noch mit den Low-Level-Treibern einiger CD-ROM-Laufwerke Probleme macht. Wenn nach der Installation von DOS 6.22 das CD-ROM-Laufwerk also die Arbeit verweigert, ersetzen Sie MSCDEX wieder durch die ältere, aber ebenfalls ohne Probleme funktionsfähige Version 2.22.

Erste Hilfe direkt vom Hersteller

PC Games Hotline

Zu den bekanntesten Produkten von Elsa gehören sicher die Grafikkarten der Winner-Serie. Doch auch auf dem Gebiet der Telekommunikation ist Elsa mit dem MicroLink-Modem und der Terminalsoftware Telix sehr erfolgreich. Zur Kundenbetreuung auch nach dem Kauf steht ein Team von Spezialisten bereit, die Mailbox und telefonische Hotline managen.

Die Mailbox Elsa-Online ist rund um die Uhr erreichbar, wobei der Gastzugang auf 30 Minuten täglich begrenzt ist. Aktuelle Treiber zu Grafikkarten sowie eine Reihe von Informationstexten mit technischen Daten zu Elsa-Produkten sind hier per Modem jederzeit abrufbar. Nach einer kostenfreien Registrierung stehen täglich bis zu 120 Minuten Onlinezeit zur Verfügung, die Freischaltung erfolgt in der Regel binnen eines Werktags. Unter der Sammelnummer (02 41) 91 77-981 sind zehn analoge Anschlüsse mit einer Übertragungsrate von 28.800 Bit/Sekunde nach V.34-Norm geschaltet. Noch höhere Übertragungsraten bieten die zwei ISDN-Zugänge, die unter der Rufnummer (02 41) 91 77-78 00 erreichbar sind. Darüber hinaus unterstützt Elsa derzeit noch CompuServe: Hier gelangen Sie durch Eingabe von „Go Elsa" in das Elsa-Forum. Darüber hinaus unterhält Elsa eine kostenfreie Hotline, die in die Bereiche Computergrafik und Datenkommunikation unterteilt ist: Bei Problemen im Zusammenhang mit Grafikkarten wählen Sie die Rufnummer (02 41) 91 77-211, für den Bereich Kommunikation die Rufnummer (02 41) 91 77-112. Erreichbar ist die Hotline zu den üblichen Geschäftszeiten, also von Montag bis Donnerstag zwischen 9:00 und 16:30 Uhr sowie Freitag von 9:00 bis 12:00 Uhr.



Ein starkes Team: die Supportmannschaft von Elsa.

Fragen aus der Hotline

? Manche Spiele benötigen zur Darstellung von Grafikauflösungen jenseits von VGA unter DOS einen speziellen VESA-Treiber. Muß dieser auch bei Elsa-Grafikkarten geladen werden?

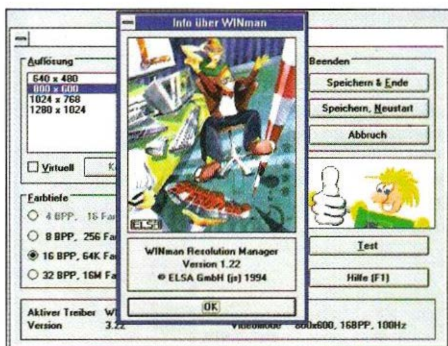
! Die nötigen Programmroutinen zur VESA-Kompatibilität sind bereits im BIOS der neueren Grafikkarten implementiert, so daß ein spezieller Treiber nicht mehr geladen werden muß. Bei älteren Modellen kann es in Verbindung mit neueren Spielen wie Wing Commander III, Magic Carpet oder Theme Park dennoch zu Problemen kommen. Verwenden Sie dann einfach einen VESA-Treiber wie Uni-Vesa, der in zahlreichen Mailboxen zu finden ist. Hilft auch dies nicht weiter, wenden Sie sich an Elsa und erkundigen Sie sich nach der Möglichkeit eines BIOS-Updates.

? Sobald ich die Farbauflösung unter Windows auf mehr als 16 Bit einstelle, sind im Programm-Manager einige Icons nur noch schwarz sichtbar. Auch ein Update der Treiber auf die aktuellste Version brachte keine Änderung. Woran liegt's?

! Hier sind einfach nur zu viele Icons im Programm-Manager installiert. Sobald die Farbtiefe erhöht wird, steigt auch der Speicherbedarf der Icons. Ist der Windows-interne Zwischenspeicher dann voll, können die Icons nicht mehr dargestellt werden. Der einzige Ausweg besteht darin, im Programm-Manager ein wenig aufzuräumen und die Icons nicht mehr benötigter Programme zu entfernen.

? Nach dem Einbau einer Elsa Winner 1000 ISA/Pro mit 2 MByte Bildschirmspeicher treten permanente Abstürze unter Windows auf. Gerade beim Scrollen unter Windows tauchen außerdem häufig Pixelfehler auf. Was kann ich tun?

! Bei ungünstigen Konstellationen von Hardware-Komponenten wie Grafikkarte und Motherboard können Störeinflüsse den Datenverkehr zur Grafikkarte beeinträchtigen. Abhilfe schaffen hierbei zwei Maßnahmen, nämlich das Setzen des Wait-State-Schalters auf 1 statt 0 Wait-States und das Umstecken der Karte in einen Slot näher an der CPU.



Grafikkarten von Elsa werden mit einer ausgezeichneten Software ausgeliefert. Auflösungen, Farben und Sondereinstellungen lassen sich kinderleicht verändern. Tauchen trotzdem Fragen auf, so wendet man sich einfach an den Support.

Christian Späthe ■

COMING UP!

GAME DEVELOPERS CONFERENCE



Bei der alljährlich stattfindenden Zusammenkunft der wichtigsten Spiele-Hersteller und -Entwickler werden die Weichen für die Zukunft der Entertainment-Branche gestellt. Markus Krichel besuchte für Sie die Game Developers Conference und berichtet über Menschen, Spiele und (kommende) Sensationen.

SIMTOWER



Maxis will hoch hinaus: Nachdem bei den letzten Spielen dieses Herstellers Ihr Talent als Bürgermeister, Ameise, Genforscher und Farmer gefragt war, gilt es bei SimTower, einen Wolkenkratzer zu managen. Kann Maxis damit an den Erfolg von SimCity 2000 anknüpfen?

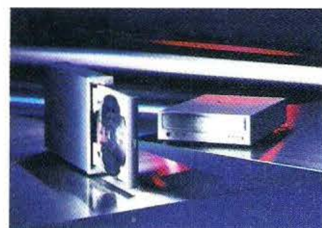
VIRTUAL POOL



Anstoß für Interplay: Eine ausgeklügelte Steuerung, sinnvolle Perspektiven, Multiplayer-Fähigkeiten mittels Modemanschluß und Videosequenzen sollen Virtual Pool zum neuen Star im Pool Billard-Genre machen. Hat die CD-ROM-Simulation das Zeug dazu, um Archer MacLean als neue Nr. 1 zu verdrängen?



CD-ROM-LAUFWERKE



Das Wettrüsten geht weiter: Im Rahmen unserer Hardware-Rubrik testet die Redaktion die neuesten CD-ROM-Laufwerke und nennt Fakten und Preise. Neben der Vorstellung der preiswertesten, schnellsten und zuverlässigsten Modelle kommen auch die Grundlagen nicht zu kurz.



THE LAST DYNASTY

Das rührige französische Softwarehaus Coktel Vision hat bereits mit der Inca-Reihe leichtverdauliche Adventure-/Action-Kost für den multimedial verwöhnten PC-Spieler produziert. Last Dynasty bietet ein ähnliches Spielprinzip, wird aber unter Windows laufen. Mehr darüber in der nächsten Ausgabe!

DER REEDER

Warum in die Ferne schweifen, wenn der Stoff für eine faszinierende Wirtschaftssimulation quasi vor der Haustür zu finden ist? Das dachten sich wohl auch die Nordlichter von Software 2000, die Sie im nächsten Monat mit ihrer neuesten Wirtschaftssimulation in See stechen lassen.



Die nächste PC Games erscheint am 7. Juni im Zeitschriftenhandel!

